NOVO RESIDENT EVIL
DARKSIDE CHRONICLES APENAS NO Wii!

GAROTAS NINTENDISTAS
AS MENINAS QUE PREFEREM NINTENDO



QUEM VOCÊ VAI CHAMAR?

GHOSTBUSTERS!

CAÇA-FANTASMAS INVADEM SEU Wii & DS – QUE MEDO!

Nº 123



Tambor

EXCLUSIVO:

MAD WORLD (Wii)
DETONADO COM TODOS OS CHEFES

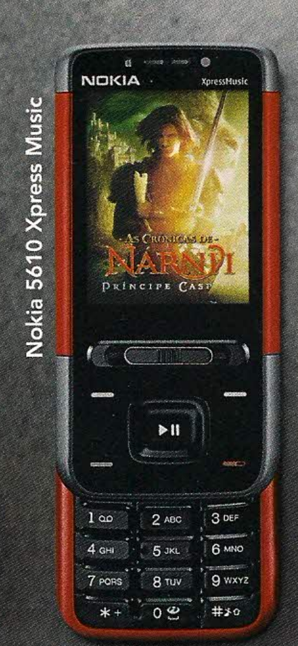
ESTAMOS NA E3!
PALPITES, COBERTURA E MAIS!

SUPERSTAR SOCCER
O GOL DE PLACA QUE SURGIU NO SNES

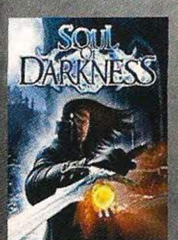


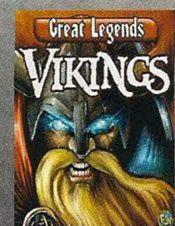
O jogo que você quiser,
no seu celular.

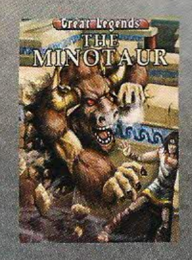
Envie um torpedo grátis com a palavra JOGOS para 250 e tenha a maior variedade de games no seu Claro.



- Os melhores jogos.
- Jogos clássicos de filmes, seriados, esportes e guerras.
- Dez lançamentos todo mês, três exclusivos.







NOKIA


Verifique compatibilidade do aparelho com o serviço. Serviço Claro Idéias tarifado à parte. Mais informações em www.claroideias.com.br ou ligue 1052. Great Legends – Vikings and The Minotaur © 2008 GlobalFun Argentina S.A. © Disney 2008 THE CHRONICLES OF NARNIA, NARNIA, and all book titles, characters and locales original thereto are trademarks of C.S. Lewis Pte Ltd. and are used with permission. © 2008 Gameloft. All Rights Reserved. Gameloft, the Gameloft logo and Soul of Darkness are trademarks of Gameloft in the U.S. and/or other countries.
AlmapBBDO
Claro
idéias
www.claroideias.com.br

ÍNDICE

ESCLARECIMENTO

A revista Nintendo World gostaria pedir desculpas a todos os leitores e parceiros. Na edição de número 122, na página 21, foi veiculado um anúncio que continha conteúdo impróprio, onde era vendido o acessório "R4" para Nintendo DS.

Gostaríamos de esclarecer que a revista Nintendo World, a Tambor Gestão de Negócios e seus funcionários não aprovam a utilização, venda ou veiculação do produto supracitado, e reafirma seu compromisso com o mercado oficial, representado no Brasil pela Latamel.

Reiteramos que o anunciante em questão já foi advertido sobre o ocorrido, e que esse lamentável erro não será repetido na revista Nintendo World. Agradecemos a compreensão de todos.

NOSSO CRITÉRIO DE AVALIAÇÃO

Todos os Reviews trazem uma nota única, de 0 a 10, e um comentário sobre o jogo analisado. Além disso, cada game recebe de seu analista mais cinco notas individuais (que não influenciam a nota final) para os seguintes critérios:

- **GRÁFICOS:** visual, efeitos de luz e sombra, cores e movimentação dos personagens.
- **JOGABILIDADE:** resposta do controle aos comandos, facilidade de controlar os ângulos de visão e câmera.
- **SOM:** trilha sonora, sonoplastia, dublagem e efeitos especiais.
- **DIVERSÃO:** análise de todo o conjunto da obra e prazer que o game proporciona ao jogador.
- **REPLAY:** vontade de jogar novamente; se o game enjoa de cara ou é viciante.

As medalhas Nintendo World indicam games realmente bons, que você precisa ter em sua coleção. Pode confiar!



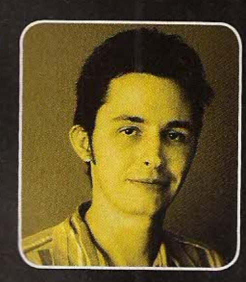
9,0 - 10



7,5 - 8,5



6,5 - 7,0



É HORA DE RENOVAR!

A E3 está chegando, e com ela uma enorme mudança no mundo Nintendo. Serão apresentados jogos para Wii, DS e DSi, novidades para os serviços online Virtual Console, WiiWare e DSiWare, além de acessórios e outras surpresas incríveis. Aproveitando essa onda, a Nintendo World também deu um passo adiante, atendendo aos pedidos dos fãs e leitores: um novo enfoque na comunidade aproxima as páginas impressas do mundo virtual, com a participação dos usuários de Orkut, Ning e do site Nintendo World. Ah! Por falar em mundo online, o site oficial da revista (www.nintendoworld.com.br) foi completamente reformulado, ficando muito mais bonito, leve e fácil de navegar. E o conteúdo é caprichado: análises, previews, dicas, detonados e muitos downloads, como wallpapers (decore seu desktop), papercraft (monte seus próprios bonecos e enfeites) e até mesmo ringtones (para seu celular, é claro). É diversão aos montes!
Portanto, nessa edição que você tem em mãos, há conteúdo para todos os gostos. Começando pelos Caça-Fantasmas (Ghostbusters), um jogaço para Wii & DS que tem gráficos lindos, inimigos horripilantes, muito humor e, é claro, uso intenso do seu Wii Remote. Em seguida você confere as meninas que preferem consoles Nintendo, e marmanjos podem relembrar os velhos tempos com uma matéria sobre os fliperamas da Big N. Boa leitura, um forte abraço e... até a próxima edição!!

– Orlando 中原 Ortiz
Editor-Chefe
orlando.ortiz@nintendoworld.com.br
www.nintendoworld.com.br

CORREIO N

CARTA DO MÊS

PREVISÃO DO FUTURO NINTENDO WORLD # 200

Com The Legend of Zelda: A Link to the Future na capa, a Nintendo World 200 chega às bancas de todo o território nacional trazendo notícias sobre os consoles mais populares do mundo: O Nintendo 3000 e o Nintendo DSX.

Confira o que você vai ver nessa edição:

Especial: Tudo na Mente

O Sistema de controle de jogos pela mente é implantado com sucesso no Nintendo 3000. Assim como foi com o Wii há quase 10 anos, a Nintendo revoluciona mais uma vez o mercado de games. Os primeiros jogos a usar a nova tecnologia é The Legend of Zelda: A Link to the Future (especial nas próximas páginas) e Metroid Dread, jogos lançados junto com o console. Além disso, confira as 100 promessas do Nintendo 3000 para esse ano!

Previews: Sonic the Hedgehog 4 (DSX) , Pikmin 5 (N3000), Resident Evil 7 (N3000), Metal Gear Origins (N3000), Baten Kaitos and the Lost Colony (DSX), Donkey Kong Forest (DSX), Dino Crisis Reborn (N3000) e mais.

Reviews: Pokémon Sky & Earth, Mario Party 16, F-Zero Overworld, Kid Icarus: Tales of Palutena, Super Smash Bros. DS, Skies of Arcadia e mais

Tudo que você precisa saber sobre o NOVO ZELDA : O novo Zelda está chegando e vai trazer controles pela mente! Saiba tudo sobre a nova aventura de Link.

E +: Detonado: Kid Icarus: Tales of Palutena / Disaster: Day of Crisis3: The World Extinction

Paulo Eduardo S. Araujo, Duque de Caxias
Via Orkut

O Paulo fez uma legítima versão dos nossos releases que soltamos na internet assim que a próxima Nintendo World esta chegando às bancas. Prever quais serão as manchetes do futuro é engraçado, mas dizer que o novo Zelda foi lançado junto com o console é forçar a amizade. Todos nós sabemos que Twilight Princess só saiu junto com o Wii porque era um projeto de GameCube. Mas valeu pela criatividade. Todos da redação adoramos o tal "Donkey Kong Forest", seria uma boa maneira de continuar o Country sem ter problemas com a Rare. Melhor parar de sonhar e voltar ao presente.

HISTÓRIA NINTENDISTA

Olá meus amigos da Nintendo World, vou lhes contar minha história com a Nintendo.

Quando eu era um pequenininho, com uns seis anos, tinha um Super Nintendo.

Eu o amava como se fosse minha mãe. Passava pano nele, cuidava dele todo. Um dia eu (descuidado como qualquer outra criança) cheguei empolgado e pulando em casa, esbarrei no meu amor e ele caiu no chão brutalmente. Chorei por um tempão até minha mãe conseguir falar que ia levar no técnico.

No dia seguinte, minha mãe chegou com o Super Nintendo na sacola e disse pra mim que a peça que quebrou não tinha conserto (eu ainda acho que aquele cara passou a perna em mim). Fiquei bem triste, mas lembrei do meu grande amigo, quase primo, David. Ele morava do outro lado da cidade, mas eu passava fins de semana com ele e ficava jogado o Super Nintendo dele. Os jogos que nós mais jogávamos eram Super Mario e Mario Kart. Alguns anos depois, eu ganhei o GBA. Fiquei vidrado nele também, só que eu tinha apenas três jogos. Até lançar o Wii, fiquei pedindo aos meus pais para eles comprarem para mim, mais vi que seria muito difícil.

Quando fiquei sabendo do Nintendo DS (desinformado como eu era, só fiquei sabendo bem depois) desisti do Wii e vi mais possibilidades de ganhar um DS, mas meu pai esta meio pão duro e talvez (muito talvez) me dê o sonhado portátil no meu aniversário, dia 21 de junho. Então comprei a NW e vi a possibilidade de um presente adiantado. Bom, essa é minha história.

João Henrique Coelho, Belo Horizonte
Via e-mail

Para um Super NES quebrar, a queda deve ter sido muito bruta. É um dos videogames mais duradouros que nós já conhecemos, aliás, a Nintendo é campeã em qualidade em seus consoles e portáteis. E João, a revista deve estar chegando às bancas próximo ao seu aniversário, então mostre essa carta para seu pai e tente convencê-lo de comprar seu DS de presente. Boa sorte!

ATENÇÃO!

A revista Nintendo World se reserva o direito de editar as cartas e e-mails recebidos. Não disponibilizamos qualquer tipo de serviço de dicas (via telefone, e-mail ou carta), pois reservamos um espaço interno para isso.

DÊ SEU RECADO

Envie e-mails para:
redacao@nintendoworld.com.br
Ou carta para:
Revista Nintendo World
Rua Heitor Penteado, 585
Sumarezinho - São Paulo/SP
CEP 05437-000
Tel: (011) 2877-6050

DÚVIDAS

E ai galera da NW, o trabalho de vocês está cada vez melhor. Hoje gostaria de sanara algumas dúvidas:

1- O que aconteceu com seções como a "Vox Nintendo" e "Mr. N"?

2- Sabem se os rumores de Final Fantasy The After para Wii Ware são verdadeiros?

3- Virtual Console para DS: o que sabem sobre isso?

4- Quando veremos mais um pôster bombástico como o da edição de aniversário?

5- Estou com problemas para me conectar on-line em Pokémon Peral/Diamond. Apenas no Platinum estou conseguindo. Quando tento, fica só na busca e nada. Sabem o que há de errado?

Alexandro, Porto Alegre
Via Orkut

Adoramos receber cartas recheadas de dúvidas, porque respondemos não somente ao leitor que nos escreveu, mas também a vários outros que também tinham as mesmas dúvidas. Vamos lá:

1- Como muitas outras seções da revista, algumas acabaram saindo para dar lugar a outras. Sempre tentamos revigorar antigas ideias, como é o caso da própria ComuNidade.

2- São sim, o jogo se chama Final Fantasy IV: The After Years e conta a história após o clássico Final Fantasy IV, que ganhou remake no DS.

3- Nós já testamos a DS Store e é bem capaz que jogos originais possam ser comercializados por lá. Vamos esperar para ver.

4-Pôsteres são legais em ocasiões especiais. Na próxima, a gente tenta dar mais um super pôster para vocês, ok?

5- Se você consegue conectar na versão Platinum, então não deve ser problemas no seu roteador. Tente configurar novamente as demais versões. Se não funcionar, passe todos os Pokémon para Platinum e venda Diamond e Pearl. Três é demais, né Alexsandro?

MUNDO N

Nostalgia, informação e um monte de cultura gamer

TOP 10: CURIOSIDADES MAIS BIZARRAS SOBRE POKÉMON

Com o recente anúncio de Pokémon Heart Gold e Soul Silver para o Nintendo DS, resolvemos fazer um top 10 das curiosidades mais bizarras sobre alguns Pokémon, tanto na série dos jogos até nos episódios do desenho animado.



10 FALSO NÁUFRAGO

No episódio onde o navio S.S. Anne naufraga as pessoas jamais poderiam ter sobrevivido devido à pressão atmosférica. Como é um desenho, nós perdoamos. Mas quem vai explicar como o Charmander entrou debaixo d'água e sua calda não apagou?



9 DIGLET

Você já parou para pensar no que o Diglett é? Ele não é uma marmota, não é uma topeira e muito menos uma minhoca. Será que a "parte debaixo" desse Pokémon é um corpo normal? Isso explicaria como ele pode usar golpes como "arranhão".



8 VENONAT

Esse Pokémon pode até parecer uma bola peluda, mas na verdade é um canibal. Duvida? Olhe na sua Pokéagenda, onde diz que Venonat é um Pokémon inseto que se alimenta de... Insetos! Medo.



7 DUNSPARCE

Se você acha a Magikarp inútil, então conheça melhor esse Pokémon da segunda geração. Além de ser extremamente fraco, ainda é raro nas versões Gold/Silver! Ainda bem que a Gamefreak arrumou isso em Fire Red e Leaf Green.



6 DELIBIRD

Nas cores vermelho e branco, ele carrega um saco nas costas e possui um golpe chamado "present". De quem estamos falando? Do Papai Noel? Não, do Pokémon que até pose de bom velhinho faz. Totalmente errado.



5 ODDISH

Nós sabemos que o Pokémon nascem de ovos - fato. Então porque a Pokéagenda diz que o Oddish usa suas sementes para conseguir reproduzir? Acho que precisamos ir direto ao assunto da próxima vez, Nintendo.



4 VICTREEBEL

Uma planta carnívora que devora sua comida de uma vez só. Um Pokémon assim nem precisa de dentes, certo? Bem, a Victreebel engole suas presas sem mastigar, mas precisa se preocupar com cáries. Vai entender a lógica Pokémon.







3 BROCK MÁGICO

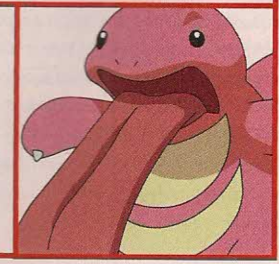
No episódio "Clefairy Tales", quando Ash e Misty pulam da espaçonave eles não pegam a mochila de Brock. Na cena seguinte, ela está lá com ele. Será que Brock é mágico ou o pessoal que desenha tinha comido muito Pofin?

2 ROTOM

Na versão Platinum nós descobrimos a verdade sobre esse estranho Pokémon: ele se transforma em eletrodomésticos! Já pensou como deve ser legal lutar contra uma geladeira ou contra um fogão?

1 LICKITUNG

Esse "simpático" Pokémon é rosa e possui uma língua maior que seu tronco. Tudo bem é até aceitável, ele deve usar sua língua para atacar. Mas então porque diabos a Gamefreak não colocou o ataque "lambida" nesse Pokémon nas versões Red/Blue? Não faz sentido ALGUM!



QUAL É O GAME?

Você joga coisa antiga?

Este mês várias pessoas acertaram o jogo do "qual é o game", mas o leitor mais rápido foi o Thiago Farias, São Paulo, que nos enviou um e-mail com a resposta ceta: Donkey Kong Country. Parabéns ao Thiago e a todos os demais leitores que acertaram.

Esse mês mais um desafio: qual será o jogo da imagem ao lado? Mande seu palpite para redação@nintendoworld.com.br Escreva "Qual é o Game" no assunto, nome do jogo, seu nome e endereço completo. Os três primeiros e-mails com a resposta certa vão aparecer aqui na próxima edição. Boa sorte!



CRUZADINHA N

Teste seus conhecimentos e aprimore sua memória Nintendista

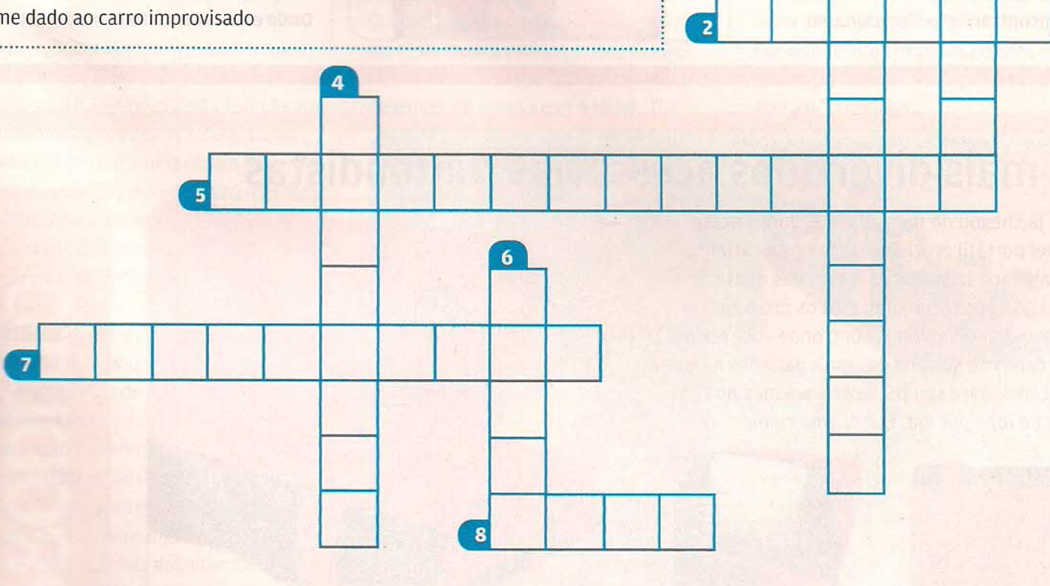
Hora de desvendar os mais fantasmagóricos mistérios da Nintendo World. Será que você consegue responder todas as perguntas da nossa cruzadinha? Então pegue seu kit de sobrevivência e explore a NW em busca de respostas.

Horizontal

2. Apelido dado ao fantasma verde e melequento que é amigo dos Ghostbusters.
5. Nome do gigantesco vilão feito de doce, em inglês.
7. Local onde aparece o primeiro fantasma no filme.
8. Ano de lançamento do primeiro filme Ghostbusters.

Vertical

1. Nome do ator que interpreta o caça-fantasma Peter, no filme e nos jogos.
3. Nome do caça-fantasmas mais nerd, que usa um grande topete.
4. Nome da arma utilizada para capturar os fantasmas.
6. Nome dado ao carro improvisado



Confira se você acertou todos os nomes: 1. Billmurray | **2.** Slimer | **3.** Egon | **4.** Protongun | **5.** Marshmallowman | **6.** Ecto1 Egon | **7.** Billmurray | **8.** 1984

OBJETOS DE DESEJO

Porque gamer gosta de colecionar

Dia dos namorados por perto e todos os Nintendistas querem agradar suas namoradas com presentes com a cara da Big N. Mas nós sabemos como é difícil agradar as meninas com produtos de videogames. Pensando nisso, montamos uma lista para te ajudar a comprar um presente bacanudo para sua amada ou irmã mais nova.



NINTENDOG DE PELÚCIA

Meninas amam coisas de pelúcia. Imagine a felicidade que você pode proporcionar a sua namorada com um dálmata que abana o rabo e a cabeça e ainda late ao escutar um latido! Só não reclame se ela começar a dormir apenas com o Nintendog.

Preço: US$20,95

Onde encontrar: http://amazon.com



PEACH KART

Você sabe que garotas amam ter enfeites de todos os tipos em cima de escrivaninhas e móveis de seu quarto. Para combinar com a mobília e decoração possivelmente rosa, que tal um lindo kart de flexão com a Peach? É uma opção mais barata e fofa.

Preço: US$ 5,99

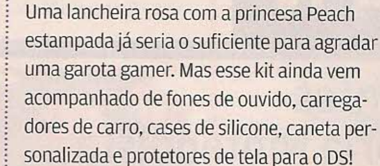
Onde encontrar: http://amazon.com

LANCHEIRA HIGH TECH

Uma lancheira rosa com a princesa Peach estampada já seria o suficiente para agradar uma garota gamer. Mas esse kit ainda vem acompanhado de fones de ouvido, carregadores de carro, cases de silicone, caneta personalizada e protetores de tela para o DS!

Preço: US$ 23,95

Onde encontrar: http://amazon.com







STYLUS DA PEACH

Não tem jeito: a princesa do reino dos cogumelos é unânime entre as meninas. E se a sua namorada já tem um DS, uma stylus personalizada de edição limitada é mais que um presente especial. Ainda acompanha uma pulseira de brinde. Super fashion!

Preço: US$ 24,99

Onde encontrar: http://amazon.com

Os mais divertidos acessórios Nintendistas

PRODUTO DO MÊS

O DSi já chegou no mercado e os donos desse incrível portátil precisam cuidar com carinho. Para ajudar a proteger as lentes das duas câmeras do DSi, nós recomendamos os produtos do site www.handhelditems.com, onde você encontrará capas de silicone dos mais variados modelos e cores, para seu DSi ficar novo mesmo com horas de jogo por dia. Quem ama cuida.









OS GAMEBOYS

A vontade de trazer a trilha sonora dos games para o mundo real

Um ano após sua última apresentação no local, Os Gameboys retornaram ao palco da FASM (Faculdade Santa Marcelina) na noite de 9 de maio para mais uma apresentação. "Foi exatamente neste local que tudo começou. Por isso é muito emocionante a oportunidade de tocar aqui novamente", afirma Wilson Esteves, tecladista e orador da banda.

Mario, Super Mario e Mario 64. Donkey Kong Country 1 e 2. E, como não poderia deixar de existir, Legend of Zelda. Estes foram momentos marcantes da apresentação, aplaudida de pé por uma platéia de aproximadamente 350 pessoas. E para relembrar a trilha sonora desses clássicos durante duas horas, não foi necessário nada além de um kilo de alimento.

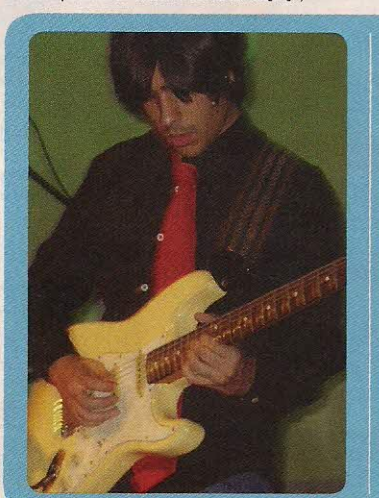
MÚSICOS NINTENDISTAS

Não adianta dizer que não, os Gameboys são Nintendistas de carteirinha e vou usar dois elementos para confirmar esta teoria. O primeiro é a camiseta que Wilson vestia, com os dizeres "All I know I learned from Mario" (Tudo que sei, aprendi no Mario). O segundo – e provavelmente mais importante – é o NES (Console definitivo da Nintendo lançado em 1983) que foi colocado ao centro do palco, como objeto de adoração.

Atualmente, o quarteto trabalha na produção do seu primeiro CD e DVD. Anunciado com exclusividade no show, o principal arranjo do CD faz parte da trilha sonora de Donkey Kong Country 2 para Super Nes.

"O Fernando (Lima, Baterista) insistiu muito para colocarmos este arranjo no CD. Quando parei para analisar, vi que nos minutos desta música estão inseridos os mais diferentes estilos musicais. Foi uma questão de tempo até amadurecer a idéia[...]", contou-nos Wilson.

Enquanto as músicas rolavam, era possível conferir cenas dos games no telão. Toda a parte gráfica foi cuidada por Fabião, "o quinto gameboy", amigo da banda, produtor visual e ajudante geral. "Não colocamos nenhum vídeo mais profundo porque estamos aqui para fazer música, para trazer a trilha sonora dos games para o mundo real. Por vezes o vídeo distrai as pessoas e elas podem perder essa sensação, que é o mais gostoso.", concluem.





CONHEÇA OS GAMEBOYS

Formada em 2007, a banda mantém a sua formação original até os dias atuais. Seus membros são: Fernando Lima (Bateria), PH (Baixo), Ricardo Marques (Guitarra) e Wilson Esteves (Teclado). Para os amantes da trilha sonora dos games, Os Gameboys disponibilizam áudio e vídeo na Internet. Você pode conferir as produções musicais e agenda deles em: http://www.myspace.com/osgameboys

PICTO-CHAT





ORLANDO ORTIZ:
E aí, pessoal! Ansiosos pela E3? Mais um ano, mais uma feira... e os lançamentos?



RICARDO FARAH:
Eu não poderia estar mais animado. Este ano tem tudo para ser decisivo para a Nintendo reafirmar sua liderança no mercado mostrando muitas novidades.



ORLANDO ORTIZ:
Depois do retorno de Punch Out!!, eu acredito ainda mais no potencial da Nintendo. Não duvido que alguma outra série reapareça... torço por F-Zero ou Pilotwings! E vocês, o que estão esperando? Algum jogo em especial? Zelda? Mario?



BEATRIZ SANT'ANA:
Quem sabe um Nintendogs novo para o DSi! Ah, e por mim, já está mais do que na hora de novos games dos grandes títulos da Nintendo. Cade o bigodudo?



ORLANDO ORTIZ:
Vai ver o bigodudo ficou cuidando dos Nintendogs, enquanto a Peach faz compras no mercado.



RICARDO FARAH:
Eu aguardo muito por um Zelda novo no Wii. Com conectividade para o novo Zelda de DS que já foi anunciado. Mas eu também gostaria de jogar outros clássicos da Big N, como Top Gear, F-Zero....



BEATRIZ SANT'ANA:
Orlando, você que estará lá na E3, quero saber tudo do Red Steel 2, hein? É pra ficar online e contar.



ORLANDO ORTIZ:
Pode deixar! E por falar em seqüências... por que não um Mario Kart Wii 2? Não custa sonhar.... poderiam chamar convidados de outras franquias, como o Bomberman (Atlus) e o Pac-Man (Namco)!



RICARDO FARAH:
Ah não, chega de Mario Kart... pra mim é tudo igual.... Serei do contra dessa vez!



ORLANDO ORTIZ:
Então um Mario Jet Ski!





BEATRIZ SANT'ANA:
Eu queria mesmo um outro "acessório" que ninguém imaginou que poderia entrar para os games, como a Wii Balance Board, por exemplo.



ORLANDO ORTIZ:
é... que tal uma Wii Camera?



RICARDO FARAH:
Esquecemos da DSi Store... que tal um "novo" New Super Mario para download no DSi?



ORLANDO ORTIZ:
Sabe que nem faço questão de um novo? Queria todos os jogos do Mario para GBA relançados no serviço de compras do DSi!



BEATRIZ SANT'ANA:
Virtual Console Arcade™
Verdade! O DSi precisa de algo como o Virtual Console...



RICARDO FARAH:
Eu quero Golden Sun no Wii.. Pronto falei. Nem precisa de Zelda!



ORLANDO ORTIZ:
Hahahaha... O Link vai te dar uma paulada, Shaaman!



RICARDO FARAH:
E eu invoco um Djinn pra tostar o chapéu dele....



ORLANDO ORTIZ:
Bom, nos vemos na próxima edição (e no site www.nintendoworld.com.br, com a cobertura completa da E3). Entre os dias 2 e 4 de junho, muita. Até mais!

7 ERROS

Quem procura acha

A turma de Mario Bros. adora uma boa competição. E como em todo jogo da série Mario Kart, há muitas trapaças e brincadeiras ao longo da corrida. Na foto capturada por nossa equipe, há sete erros elaborado pelo fanfarrão Wario, que não é um bom perdedor. Que tal descobri-los? Teste seus dotes oculares e boa sorte!





Confira se você encontrou todos os erros:
1. Emblema no Kart de Mario Bros. | **2.** Dirigível faltando no céu. | **3.** Cor do semáforo no lado superior direito. | **4.** Bob-omb faltando no lado inferior direito. | **5.** Personagem Toad faltando à direita. | **6.** Cor dos placares ao fundo, na arquibancada. | **7.** Princesa Peach está vesga.

GAME ART

EMBATE DE GERAÇÕES

O game Tatsunoko vs. Capcom saiu para Wii apenas no Japão, deixando nós brasileiros babando com os coloridos combates envolvendo personagens clássicos da Capcom com figuras famosas dos animes e mangás japoneses. Torcendo por uma grande surpresa durante a E3, resolvemos homenagear o jogaço de luta com uma ilustração diretamente da sede da empresa, na Terra do Sol Nascente. HA-DOU-KEN!



Nintendo World

TAMBOR GESTÃO DE NEGÓCIOS

DIRETOR GERAL
André Martins

DIRETORA ADMINISTRATIVA
Priscila Santos

DIRETOR EDITORIAL
André Forastieri

EDITOR EXECUTIVO
Ricardo Farah

EDITOR-CHEFE
Orlando Ortiz

EDITORES
Alexei Barros (Retrô)
Odir Brandão (Reviews)

ARTE
Renata Delabio (diretora de arte), Daniel Chagas, Natalia D'Olivo e Bianca Saliba Di Thomazo (designers)

REDAÇÃO
Beatriz San't Ana, Cassius Medauar, Erika Caprotti, Filipe Albuquerque, Fernando Filho, Isabel Marcondes, José Junior, Juliana Zorzato, Lucas Patrício, Otávio Kunz, Milena Wiek, Viviane Werneck, Rafael Arbulu, Rodrigo Ortiz

COMERCIAL
DIRETOR COMERCIAL
Kadú (Alberto Kaduoka)

GERENTE DE PUBLICIDADE
Isac Guedes

CONTATO
Ewerton Martins

ESTAGIÁRIA
Isabel Reis

WEB
GERENTE DE TI
André Jaccon

PROGRAMADOR
Roger Diniz

DESIGNER
Thiago Hila

PARA ANUNCIAR
E-mail: publicidade@tambordigital.com.br

SERVIÇO AO LEITOR
Para compra de números anteriores, enviar email para:
atendimento@tambordigital.com.br
Fone: (11) 2877-6050
Fax: (11) 2877-6076
O horário de atendimento é de segunda a sexta, das 9h às 17h.

FALE COM A REDAÇÃO
redacao@nintendoworld.com.br
Rua Heitor Penteado, 585 Sumarezinho
CEP 05437-000 São Paulo SP
www.tambordigital.com.br

Revista Nintendo World, edição 123
ISSN 1516-1892.

Produção: Tip Graf
Impressão: Prol Indústria Gráfica
Distribuição: DINAP

"Ore ga kyokugenryu da!"

POKÉMON™
PLATINUM
VERSION

Descubra um novo mundo na região de Sinnoh | Descubra as novas formas poderosas de Pokémon | Viva a nova experiencia da Wi Fi Plaza e Battle Frontier

www.PokemonPlatinum.com

The Pokémon Company

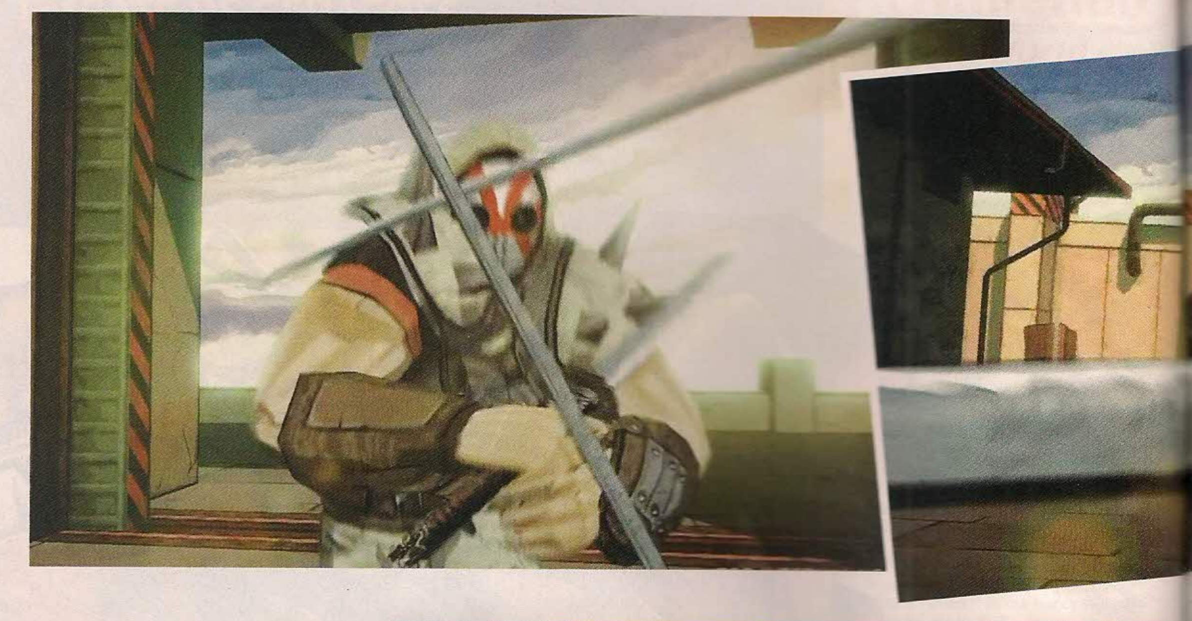




NINTENDO DS™

© 2009 Pokémon. © 1995 - 2009 Nintendo/Creatures Inc./GAME FREAK inc. Nintendo DS, Pokémon e os nomes dos personagens Pokémon são marcas registradas de Nintendo. © 2009 Nintendo.





RED STEEL 2



O Wii REMOTE VAI VIRAR KATANA MAIS UMA VEZ!

Maio de 2006. Todos estão aguardando ansiosos o lançamento do novo videogame da Nintendo, batizado simplesmente de "Wii". Faltando muito pouco para o grande lançamento, a internet é um dos poucos refúgios dos fãs que procuram vídeos e imagens dos futuros jogos chamados de "revolucionários". Um em especial chama mais a atenção.

No trailer, um nerd parente perdido do Mr. Bean senta no sofá e interage com um FPS como nenhum outro jogo jamais ousou no planeta: ele aponta o controle do videogame para a TV e atira como se tivesse uma arma de verdade, os inimigos simulam comportamentos reais no tiroteio, o jogador se esquiva com o corpo, gesticula gestos como quem está sobre o controle da situação e até fica em pé para... sacar uma espada! Uau, agora ele sacode o Wii Remote como se estivesse realmente com uma katana nas mãos. Quanta precisão nos movimentos! Quanto realismo! Um videogame pode mesmo chegar a esse nível de diversão?

Novembro de 2006. Console e jogo são finalmente lançados simultaneamente. O Wii mostra-se um sucesso absoluto. Red Steel, o jogo da pistola e da katana no impressionante trailer descrito acima, mostra-se um verdadeiro fracasso. Potenciais fãs se decepcionam, uma minoria aplaude o trabalho da Ubisoft. O jogo é divertido? É, bastante. Mas simplesmente não cumpre com todo aquele hype dos vídeos divulgados. Uma pena, tinha tanto potencial!

Maio de 2009. As primeiras informações de Red Steel 2 finalmente surgem. Novo trailer vaza na internet e a empolgação de anos trás está de volta. Será que é confiável acreditar que este novo Red Steel será tudo o que o primeiro deveria ter sido? A resposta é "sim", porque agora há um diferencial, dois na verdade, que você vai compreender nos parágrafos a seguir.

FATO UM: COM O MOTIONPLUS TUDO FICA MELHOR

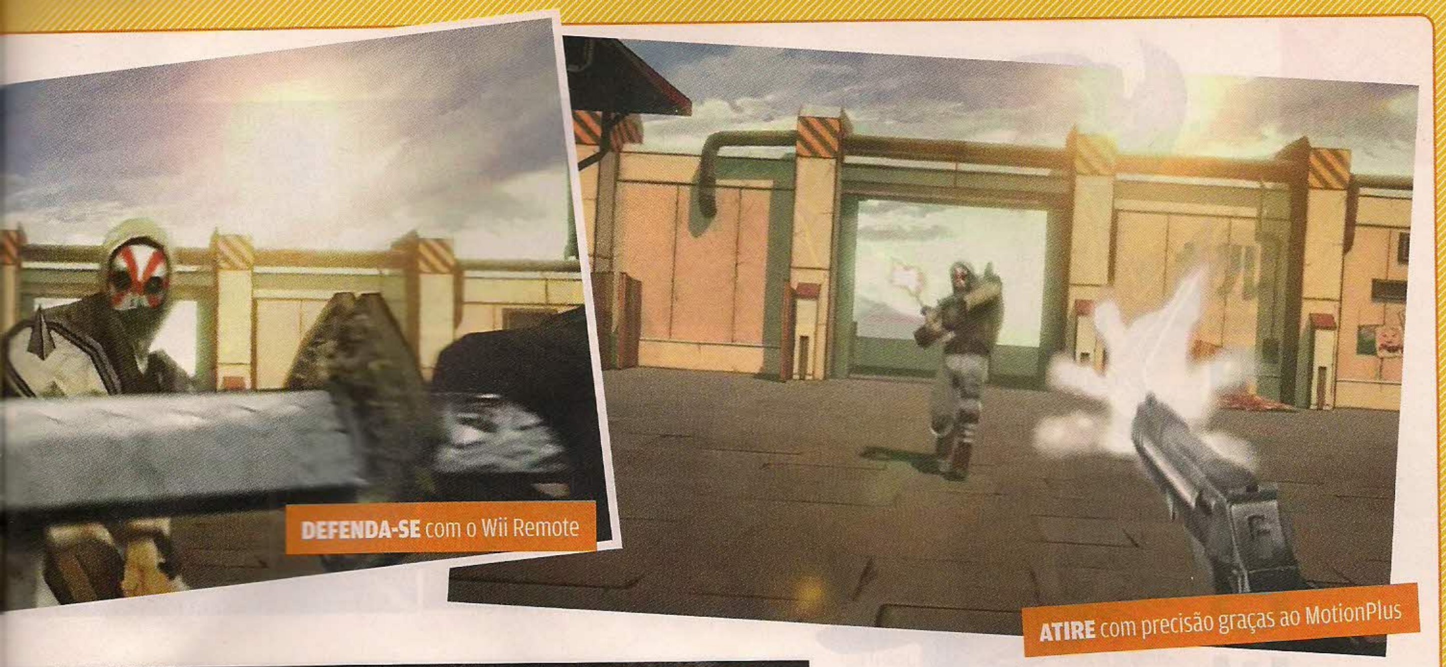
Red Steel 2 vai aproveitar todas as novas capacidades que só com o MotionPlus um jogo pode ter em se tratando de reconhecimento dos movimentos.

O que isso significa na prática? Bom, imagine poder brandir uma espada in-game do jeito que sempre sonhou! Você pode cortar reto, diagonal ou balançar o pulso em zig-zag e tudo é captado e reproduzido no jogo com perfeição. A defesa, que no título antecessor era bem frustrante, vai ficar mais fácil com a sensibilidade apurada que o pequenino acessório da Nintendo proporciona.

A mesma lógica se aplica quando sua intenção é fazer dano no inimigo. De acordo com a Ubisoft, para "atacar com força" você de fato precisa "atacar com força", de nada adianta simplesmente fazer um movimento rápido para enganar o sensor. Movimentos rápidos só resultam em cortes rápidos, não necessariamente em golpes mais fortes.

Deixando a espada de lado, em Red Steel 2 você também pode usar armas, como pistolas e possivelmente shotguns e metralhadoras. O tiroteio no primeiro Red Steel já era bom, então para melhorar esse quesito o trabalho da equipe deve estar centralizado na

ÍNDICE


DEFENDA-SE com o Wii Remote

ATIRE com precisão graças ao MotionPlus



mira e na famosa "Zona Morta" - RS2 precisa de opções de mira ajustáveis, como Call of Duty: World at War e outros FPS têm.

Com jogabilidade fluindo melhor do que nunca, você pode esperar por mais inimigos, missões com mais ação em combate e pela primeira vez a possibilidade de mesclar luta de espada e tiros com a arma em vários combos.

O MotionPlus também não será usado apenas na ação e terá mais utilidade do que simplesmente abrir portas - ou seja, vamos esperar por maior interação com o cenário e até alguns puzzles e sidequests.

FATO DOIS: ERRANDO É QUE SE APRENDE

As melhorias que RS2 promete ter não ficam restritas a jogabilidade com o MotionPlus. A Ubisoft parece estar apostando em um novo rumo para a série, focando desta vez mais na luta de espadas do que na troca de tiros e querendo realmente melhorar o jogo em um âmbito geral. Assim, uma notícia ruim, ainda que possa vir para o bem, é que Red Steel 2 não terá modo multiplayer. "Estamos focando em criar uma forte experiência singleplayer e usar total vantagem do Wii MotionPlus. Adicionar opção multiplayer nos distrairia do foco. Esse é outro exemplo de algo que aprendemos com o primeiro Red Steel (risos)", revelou o time de desenvolvimento.

Você terá múltiplos caminhos para seguir e precisará voltar em áreas já visitadas para abrir novas passagens que requerem uma habilidade recém aprendida - alguém aí se lembrou de Metroid Prime?!

Sobre o uso dos botões, um alerta na tela aparece caso você seja surpreendido pelas costas, então é só apertar o A para virar para trás automaticamente. Segurando o Z você trava a mira no inimigo, mas pode mudar a mira a qualquer momento. Com o C e mais um movimento com o Nunchuk você se defende fazendo uso da katana.

Alguns "chefões" também devem esbarrar o seu caminho e para lhe incentivar a prosseguir na história - que ainda permanece secreta - o jogo conta com alguns elementos de RPG, como por exemplo evolução do seu personagem e novas habilidades realmente funcionais, e não os truques de espada que eram tão complicados.

Por falar na história, o que se sabe até agora é que o protagonista não é o mesmo do jogo anterior e os cenários misturam elementos ocidentais, orientas e até futurísticos; com um clima meio deserto que lembra faroeste. Seja qual for a trama por trás do jogo, esperamos que ela não seja contada porcamente com imagens paradas igual aconteceu no primeiro game.

Red Steel 2 está sendo efetivamente produzido desde meados do ano passado. Como pode ver, as expectativas nunca foram melhores - visto que a Ubisoft cada vez mais demonstra que aprendeu a lição e percebeu que tem em mãos uma idéia muito original para um gênero saturado de tiro que estamos acostumados a ver aos montes. Se desta vez conseguirem cumprir 90% do que estão prometendo, RS2 tem tudo para brigar com The Conduit pelo posto de melhor FPS da biblioteca do Wii.

— Odir Brandão

INFO

Plataforma: Wii
Produção: Ubisoft
Desenvolvimento: Ubisoft Paris
Gênero: FPS
Lançamento: Final de 2009



G.I. JOE – RISE OF COBRA

ROBÔS, NINJAS E SOLDADOS treinados

Sim, os bonecos, muito famosos entre as crianças dos anos 80 e 90, voltarão à mídia com um filme e um jogo. Aparentemente, a produtora, Electronic Arts, planeja um jogo memorável para os fãs de toda a série.

G. I. Joe não traz somente os acontecimentos da película, que estréia no Brasil em 07 de agosto de 2009. Toda a série terá influência dos enredos, personagens, localidades e veículos, tanto a parte de bonecos, quadrinhos e desenhos quanto à do próprio longa. Seus acontecimentos se situarão logo depois dos fatos mostrados no cinema.

Haverá 12 Joes jogáveis, para você escolher com qual irá querer desvendar o surgimento de Cobra e os mistérios da M.A.R.S. Corporation. Ainda não se sabe se será possível jogar do lado dos vilões, e os personagens serão divididos de acordo com sua habilidade principal. Por exemplo, dependendo do seu estilo de jogo, você poderá querer alguém mais ofensivo, que seja bom de ataques melee e ataque de perto, ou alguém que tenha fortes golpes a distância. De qualquer modo, se você não quer escolher esse tipo de habilidades, pode apenas usar os personagens mais equilibrados, que se dão bem em todos os tipos de ataques. Cada tipo de personagem terá movimentos especiais, relacionados à sua categoria.

Você terá diversos tipos de cenários para se aventurar, como desertos, o ártico e territórios inimigos, nas 20 missões que estarão disponíveis no modo história, com o objetivo de destruir Cobra. Os fãs dos quadrinhos deverão ficar felizes com a adição dos excêntricos carros. Ao todo, são 12, e os produtores estenderam a proposta também aos veículos que serão mostrados no filme.

UM AMIGO SEMPRE É BEM-VINDO

O modo cooperativo de G.I. Joe promete causar empolgação: a câmera utilizada nos embates será em terceira pessoa, assim todo o cenário poderá ser apreciado enquanto você acaba com seus inimigos. Nos controles, um sistema de reconhecimento do nível do jogador será implantado. Se você joga com todos os botões, conseguirá usufruir do jogo em sua plenitude. Se ainda for iniciante ou se estiver ensinando seu filho, por exemplo, poderá usar os botões principais das ações sem problemas. Isso garantira que diversos públicos possam aproveitar o jogo de uma franquia tão famosa à sua maneira.

Os ataques especiais estarão presentes por meio de uma barra, que se encherá de acordo com os golpes que você dá no inimigo e com a maneira que se defende. Quando estiver completa, será liberado o Accelerator Armor, que o tornará indestrutível por alguns momentos enquanto você destruirá, os oponentes.

Fora toda essa ação, os minigames também estarão presentes. Um deles, por exemplo, trata uma arma laser montada em um satélite, de modo que, de lá de cima, você possa acertar as hordas de Cobras que conseguir enxergar.

No Brasil e no mundo, G.I. Joe é uma franquia de respeito há anos, e assim deverá ser com seu jogo também.

– Milena Wiek

INFO
- **Plataforma:** Wii
- **Produção:** EA
- **Desenvolvimento:** EA
- **Gênero:** Ação
- **Lançamento:** Segundo semestre de 2009

GAME

BOOM BLOX: BASH PARTY

Tendo em vista o sucesso de Boom Blox, a versão Bash Party chegará ao mercado com a difícil tarefa de revitalizar o jogo de modo que seus fãs continuem gostando e que venham novos adeptos.

As promessas são muitas. Elas começam no que diz respeito aos novos tipos de bolas, níveis e blocos, passam pelo bom uso de gravidade zero nas missões e terminam num modo de criação consistente, que permitirá que as fases feitas por você sejam facilmente compartilhados com amigos. Bash Party virá com 400 novas fases, além dos novos tipos de bolas, de blocos e novos personagens.



Os modos que você poderá escolher são solo, cooperativo e versus, este último com novidades multiplayer. Boom Blox Bash Party trará um menu fácil de entender e interagir, que consiste em um parque de diversões, com barco, espaçonave, robô, elefante e uma torre. Cada um deles traz tipos de jogos diferentes, respectivamente: desafios na água, no ar, de desmontar coisas, usando a arma de tinta e modo de construção.

NOVAS BOLAS

As bolas novas serão uns dos principais destaques, porque, usando-as com estratégia, você terá muito mais sucesso em suas jogadas. A bola estilingue funcionará assim: aponte, segure o A, traga pra trás o controle e solte para mandar pelos ares o objeto que está com você no momento. Ótima estratégia em jogos versus, mas é sensível - a força tem de ser utilizada na medida. Outras adições serão a bola de canhão, que explodirá muitos blocos de uma só vez, e a bola de vírus, que infectará vários blocos, o que resultará em uma reação em cadeia a seu favor.

Os níveis também trazem expectativa. No de desmontar, você puxará, com o Wiimote, as peças que lhe interessarem, novamente prestando atenção à maneira com que isso é feito, para não se prejudicar ao atingir, acidentalmente, outros blocos ou personagens que dão sustentação às estruturas. Haverá uma variação dele dentro d'água, que, devido à menor gravidade, lhe dará mais tempo para pensar, com o contraponto de haver monstros marítimos para tirar sua atenção.

A adição de minigames nesse tipo de jogo é sempre benvinda, e com Bash Party não poderia ser diferente. Entre eles estará um inspirado em Tetris, mas baseado na física. Como tudo neste jogo, a premissa é simples de falar, mas nada garante que será fácil de executar. Com sua arma de tinta empunhada, no tempo em que as peças caírem, você terá de mudar suas cores de modo que, quando cheguem lá embaixo, formem três cores iguais e assim sejam eliminadas. Se formar mais de três cores, irá acumular bônus em seu placar, o que exige rapidez de raciocínio e domínio dos controles. Outros minigames também virão, como um que o desafia a sumir, em gravidade zero, com o maior número de blocos possíveis em uma quantidade determinada de tiros.

Boom Blox Bash Party será uma expansão do primeiro jogo e promete manter o sucesso e adicionar beleza e recursos multiplayer e de compartilhamento de suas próprias criações. Esperemos para saber se continuará o sucesso desta franquia simples, mas muito divertida.

- Milena Wiek

INFO

Plataforma: Wii
Produção: EA
Desenvolvimento: EA LA
Gênero: Puzzle
Lançamento: 19/05/2009



OUTRO SUCESSO entre as meninas

OVERLORD: MINIONS

Overlord chega ao Wii e ao DS ao mesmo tempo, em junho de 2009. O jogo de Wii, denominado Dark Legend, no entanto, trará um enredo que correrá paralelamente ao de Minions, de DS. De maneira diferente do que é conhecido das outras versões de Overlord, você não controlará um personagem, que será o senhor feudal. Você o será em primeira pessoa, ou seja, comandará tudo na tela do DS, apontando para onde quiser com onipresença, onipotência e onisciência.

Esse senhor feudal controlará até 4 escravos em batalhas e puzzles diversos, que girarão em torno do salvamento de um desses escravos pelos outros 3. Suas habilidades serão determinadas por cores: os azuis lidarão bem com água, os vermelhos farão bons venenos, os verdes soltarão gases tóxicos e os marrons serão bons de luta. Você poderá combinar, também, os poderes deles: junte o vermelho com o verde, mande-os atacar e então virá um gás de fogo capaz de explodir qualquer inimigo ou chefe. Além disso, a promessa é de que tenham humores afetados, indo daqueles que gostam de discussão àqueles mais arteiros e desobedientes.

VOCÊ EM PLENO CONTROLE

Todo o jogo é controlado pela stylus, de modo que será fácil e intuitivo se acostumar e tirar o máximo da experiência de jogo. Arrastar os personagens será a maneira de mandá-los aos desafios, e para escolher um inimigo que será atacado bastará fazer sobre ele uma cruz.

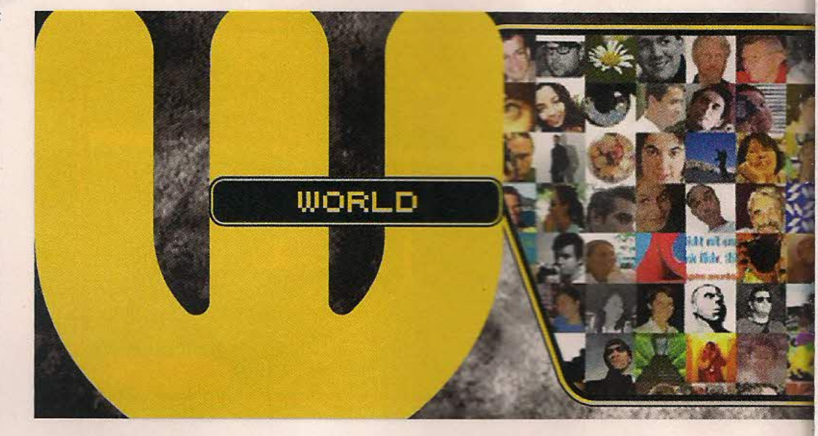
Sem contar a parte dos puzzles, o que restará é uma missão um pouco clichê, porém que se encaixa muito bem à premissa. O objetivo maior é caçar um grupo chamado Kindred e não deixá-los ressuscitar um misto de dragão e homem, chamado Dragon Kin. Ainda assim, os puzzles serão os pontos mais fortes, que darão dinâmica ao jogo em áreas grandes, o que requer um raciocínio especial em cada estratégia.

Tendo em vista que ser um senhor feudal não é uma tarefa das mais simples, com todos esses puzzles e alguns chefes para combater, a recuperação de escravos caso você os perca será relativamente fácil. Eles estarão em pontos específicos, assim como objetos importantes que tenham sido destruídos indevidamente reaparecerão depois de um tempo. Tudo para não quebrar a dinâmica do jogo nem frustrar a jogabilidade.

Estima-se que Minions durará cerca de seis horas. É um tempo curtíssimo, ainda mais para um game tão dinâmico, mas quem sabe esses desafios sejam tão viciantes que se torne prazeroso repetilos. Nada foi dito sobre um modo multiplayer, o que aumentaria e muito a longevidade do título e renovaria a proposta de cooperativismo e batalhas.

Bem diferente dos jogos da franquia para consoles, Overlord: Minions é adaptado à realidade do portátil, prometendo ser uma ótima side-story e um grande jogo de missões.

– Milena Wiek





OS MINIONS SÃO terríveis e travessos

INFO

Plataforma: DS
Produção: Climax
Desenvolvimento: Activision
Gênero: Ação
Lançamento: 23/06/ 2009



GUTARRA PORTÁTIL dá calos

GUITAR HERO ON TOUR: MODERN HITS

COMUNIDADE

Após duas aparições da poderosa franquia Guitar Hero para o Nintendo DS, é anunciado On Tour: Modern Hits. Como o nome diz, o foco neste game é moderno, com músicas feitas a partir do ano 2000, nos estilos pop e rock.

Todas as canções da set list estarão no game em suas versões originais. Ao todo, são previstas 28 músicas – lembre-se de que o armazenamento de dados do cartão do Nintendo DS é bem inferior às mídias usadas em consoles de mesa – , porém a lista completa não foi divulgada. A Activision confirma as seguintes: Wolfmother - "Dimension;" Coldplay - "Violet Hill;" Lenny Kravitz - "Where Are We Runnin'" Evanescence - "Sweet Sacrifice;" The Strokes - "Reptilia;" The Bravery - "Unconditional;" Fall Out Boy - "This Ain't a Scene;" Weezer - "Everybody Get Dangerous;" The Kaiser Chiefs - "Ruby;" 12 Stones - "Adrenaline;" Tenacious D - "The Metal"; Atreyu - "Falling Down". Os fãs devem ter percebido que algumas dessas canções são inéditas, mas outras já estiveram em outros jogos da franquia. Elas, inclusive, não são tão pesadas quanto as de outras plataformas nem exigem tanto do jogador, e tudo isso se deve ao dispositivo para controlar o jogo, que não permite tanta mobilidade quanto o controle em formato de guitarra dos consoles.

A engine e a mecânica de jogo são as mesmas das versões anteriores, bem como o esquema de palhetadas na tela sensível ao toque e os incômodos da pegada do periférico para quem não está acostumado. O controle também será igual, com entrada na parte de baixo do aparelho, onde ficaria o cartão de jogos do Game Boy Advance. Esse tipo de colocação é o que causou burburinho na imprensa especializada, pois, mesmo com as altas vendas do DSi, ainda não foi criada uma alternativa para que Guitar Hero seja jogado nele, visto que não possui essa entrada para GBA.

MAIS DO MESMO, MAS COM NOVIDADES

Uma novidade, que parece a mais significativa, serão os pedidos de fãs. A cada canção completada, se abrirá uma missão extra com uma condição diferente para concluir a próxima música. Essas missões variarão bastante. Por exemplo, você deverá terminar a música em hiper-velocidade, ou fazer determinada porcentagem, ou até fazer certo combo com perfeição. É uma grande adição, visto que o problema maior de Guitar Hero, de modo geral, é a restrição no objetivo de completar as músicas com a melhor performance.

A Activision divulgou, também, que no modo multiplayer via wireless os jogadores que têm outras versões para DS de GH poderão jogar as músicas do novo game, caso nessa rede haja uma pessoa com Modern Hits, usufruindo dos modos cooperativo e de competição entre si.

Entre as já costumeiras reclamações sobre o controle e admirações por uma solução prática para um portátil "desajeitado" como o DS, chegará Guitar Hero On Tour: Modern Hits. Sem nenhuma novidade bombástica, mas com adições interessantes, que aumentam a longevidade e a qualidade das partidas, tem tudo para continuar agradando seu fiel público.

– Milena Wiek

INFO

Plataforma: DS
Produção: Activision/Red Octane
Desenvolvimento: Vicarious Visions
Gênero: Musical
Lançamento: 06/2009



SUA REVISTA MUDOU DE FASE!

CONHEÇA EGW, A REVISTA E SITE DE GAMES E ENTRETENIMENTO DIGITAL PARA TODOS OS GOSTOS

EVOLUIU!

O maior site de games

Acesse o **EGW.COM.BR** e acompanhe as novidades dos games, cinema e tecnologia







//digite aqui o que procura



BUSCA COMPLETA

Sonic da Silva

por Beatriz Santana | 30/04/2009 21:14:32



O Orlando quer ser chamado de Akira Yuki, de Virtua Fighter. O Shamman vai deixar o apelido carismático de lado para assumir o nome de Sol Badguy, de Guilty Gear.

E eu? Bom, a partir de agora você pode me chamar de Jill Valentine.

Na imaginação até pode ser. Mas Christer, um norueguês de seis anos, escreveu uma carta ao rei do país solicitando a mudança se seu nome para Sonic X, e ele ainda contava com o apoio dos pais!

Mas o Rei Harald Vasking não quis saber do pedido do menino e negou a troca. Mas, a boa notícia é que o menino pode voltar a fazer o pedido quando tiver 18 anos.



TECNOLOGIA



TV ultra-fina com LED

TV com tecnologia LED, muito mais fina e altamente econômica. Essa é a nova estrela da linha 2009 da Samsung

- Pacote pesado atualiza Microsoft Office
- Listas negras podem ajudar no combate ao spam





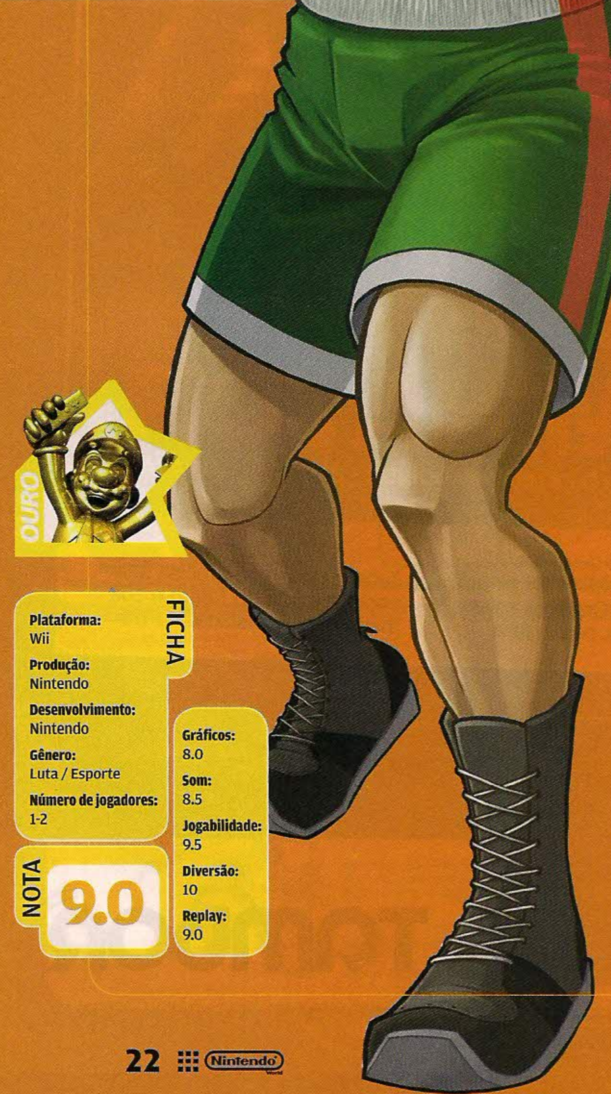
EGW
ENTERTAINMENT + GAME WORLD
REVIEWS
Godfather 2
Dragon Ball Evolution
Rhythm Heaven
Resistance Retribution
JÁ NAS BACAS
O FILME • O GAME
OS 25 ANOS DA SAGA
TERMINATOR
O EXTERMINADOR DO FUTURO: A SALVAÇÃO
www.EGW.COM.BR
Nº 89
R$ 9,90 | € 3,90
FINAL FANTASY XIII
Testamos a demo japonesa que reinventa a série e garantimos: é de chorar
A CAMINHO DA E3
Novo PSP? PS3 barato? Zelda? Conheça nossas apostas para a feira
O ANO DO BLU-RAY
Tudo o que você precisa saber sobre a mídia do futuro e sua maior base instalada: o PS3
EDIÇÃO 89: GRÁTIS PÔSTERS EXCLUSIVOS
FF XII
MEGAN FOX
Tambor
WWW.TAMBORDIGITAL.COM.BR

LEMBRE-SE de sempre esquivar

LITTLE MAC está de volta!

PUNCH-OUT!!

SOPAPOS E MUITA GRAÇA NO MELHOR BOXE DO Wii



OURO

FICHA

Plataforma: Wii
Produção: Nintendo
Desenvolvimento: Nintendo
Gênero: Luta / Esporte
Número de jogadores: 1-2

Gráficos: 8.0
Som: 8.5
Jogabilidade: 9.5
Diversão: 10
Replay: 9.0

NOTA 9.0

Sempre gostei da série Punch Out!!, mesmo em seus primórdios nos Arcades e no NES. Me considero um veterano, pois vi o jogo nascer, crescer, atingir seu ápice (no Super NES) e evoluir, adotando os revolucionários controllers do Wii. E a Nintendo, como sempre, conseguiu me surpreender. O delicioso combate contra oponentes engraçados, difíceis e repletos de macetes continua igualmente divertido, só que muito mais imersivo. De pé na sala, me senti o próprio Little Mac, pequeno e franzino, trocando socos de todos os tipos contra os brutamontes coloridos e caricatos que caracterizam a franquia.

DIVERSÃO PARA TODOS

Punch Out!!, em sua essência, não é difícil de entender. Os comandos permitem dar socos diretos, cruzados, esquivar para os lados e para trás, defender e, em certos momentos, desferir um Star Punch que pode aniquilar com a barra de energia dos boxeadores. A mecânica também é muito simples: caso você erre (ou o oponente defenda) muitos de seus golpes, Little Mac ficará cansado e não poderá atacar por alguns segundos. Ao desferir (ou tomar) pancadas, a barra de energia computará uma perda. Ao atingir seu fim, o lutador cai na lona e com o movimento do Wii Remote e do Nunchuk, será possível fazê-lo levantar novamente - por um número limitado de vezes.

A parte difícil é entender o "truque" necessário para derrubar cada um de seus oponentes. O gordão King Hippo, chefe final do primeiro circuito, requer muita tática e agilidade nas mãos: após tonteá-lo com um soco na cabeça, você deverá desferir diversos golpes rápidos em seu umbigo, coberto por ataduras que





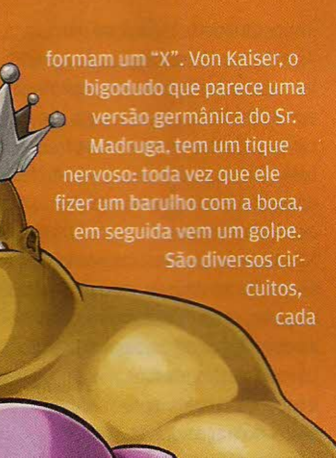
ACHTUNG! Von Kaiser fala alemão

O FRANZINO Glass Joe é francês

ÍNDICE

Wii

DS



formam um "X". Von Kaiser, o bigodudo que parece uma versão germânica do Sr. Madruga, tem um tique nervoso: toda vez que ele fizer um barulho com a boca, em seguida vem um golpe. São diversos circuitos, cada um deles com quatro oponentes diferentes, onde a receita necessária é muita atenção e destreza. Se você apanhar no começo, não se espante: após algumas poucas lutas, você pegará a "manha" do jogo e poderá lutar como um verdadeiro campeão.

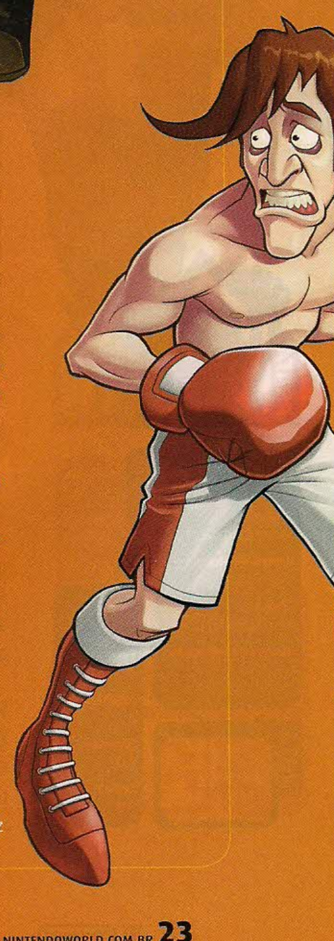
ACABAMENTO LUXUOSO

Quem diz que o Wii é um console fraco, não sabe o que fala. Punch Out!! é incrivelmente bonito, animado, colorido, divertido e tem uma direção de arte magnífica. Os lutadores são grandes, tomam boa parte da tela e reagem de forma muito cômica ao tomar pancadas. Alguns lutadores perdem dentes, ourtos ficam com o olho roxo, há aqueles que aparecem com um enorme galo na testa, e por aí vai. Nada de sangue, hematomas horríveis ou suor escorrendo – apesar de muito intensa, a luta é divertida e bem humorada, sem nenhuma apelação.

E o som? Além das vozes super nítidas, gravadas em várias línguas (Piston Hondo fala japonês, Von Kaiser fala alemão, Glass Joe em francês, e assim por diante), o som da platéia e os efeitos sonoros são distribuídos em todas as caixas de som, caso você tenha o Wii ligado a um Home Theater com sistema Dolby Prologic II. Para não falar que tudo é perfeito, pontuo duas críticas: as músicas durante as lutas são muito parecidas, mesmo ao mudar de circuito. E a platéia, que era animada, bonita e com figuras ilustres na platéia, tornou-se um tanto apagada e sem graça. Nada que interfira na jogabilidade, mas seria interessante ver Mario, Yoshi, Donkey Kong, Samus e outros "amigos" do universo Nintendo assistindo às brigas.

Se você procura um game contagiante, que aproveita bem os recursos do Wii Remote, Punch Out!! é uma opção e tanto. É garantia de diversão, sem o compromisso de desbravar estágios ou quebra-cabeças malucos. É empunhar os controllers, trocar sopapos e dar boas risadas. K.O.!

– Orlando Ortiz







UMA MISTURA de Final Fantasy com Harvest Moon

RUNE FACTORY FRONTIER

ENTRE COMBATES E COLHEITAS

A vertente Rune Factory nasceu como parte da série Harvest Moon no DS, combinando a habitual simulação de fazenda com elementos de RPG. Depois de despontar com dois episódios no portátil, trilha o caminho rumo ao Wii. Rune Factory Frontier é bonito. Simpático. Complexo. Mas não necessariamente imperdível.

O ambiente medieval logo à primeira vista remete a jogos como Tales of, Radiata Stories, Eternal Sonata e outros. A história não poderia ser mais original. Raguna, mesmo herói dos capítulos anteriores, perdeu tudo o que tinha e foi acolhido por uma moça, que acabou fugindo. O garoto vai atrás dela, e a encontra em outra cidade, onde alguém estaria convocando a menina por meio dos sonhos. Ele então decide se mudar para lá, iniciando a prática da agricultura em um terreno adjacente à sua nova casa.

HECTARES E MAIS HECTARES DE DEDICAÇÃO

Cada minuto da vida real equivale a uma hora no jogo. Portanto, 24 minutos são necessários para passar um dia. O tempo é marcado detalhadamente porque as estações do ano interferem no crescimento da lavoura, que exigirá total atenção. Entulhos precisam ser retirados. Troncos devem ser cortados e pedras quebradas. Limpada a área, a terra tem de ser arada. As sementes plantadas e o solo regado. Chegada a hora da colheita, é possível comer, cozinhar, dar ou vender a safra. O ciclo se repete ao longo do jogo, e dita o progresso financeiro, enquanto Raguna se aventura por dungeons, lutando em combates em tempo real para a evolução de habilidades específicas. São muitas atividades, ainda levando em consideração as relações de Laguna com os indivíduos do vilarejo – quase como em um The Sims.

Aí beira a questão: se você não for um entusiasta das fazendas de Harvest Moon, Rune Factory Frontier se tornará extremamente enfadonho, já que o cultivo de alimentos é a tônica do jogo. Caso seja um fazendeiro experiente, as atividades se mostrarão mais recompensadoras, não que esteja isento de pequenas pragas.

A câmera não pode ser movida pelo jogador. Em determinados cenários tal impossibilidade incomode demais. As músicas não são dignas de um RPG japonês, pois são tediosas, monótonas e pouco inspiradas. Os loadings, apesar de curtos, acontecem com muita frequência, basta entrar ou sair de um recinto fechado ou mudar de uma região aberta para a outra para esperar o jogo carregar. Falando nos cenários, inegavelmente são muito agradáveis, com cachoeiras límpidas, árvores vistosas e outros elementos típicos de ambientes bucólicos. Os retratos dos personagens também são belos, apresentando traço notável.

Se sua intenção é um RPG convencional, nem chegue perto da fazenda. Mas se for um agricultor virtual de longa data, mais de uma centena de horas esperam você em Rune Factory Frontier.

– Alexei Barros

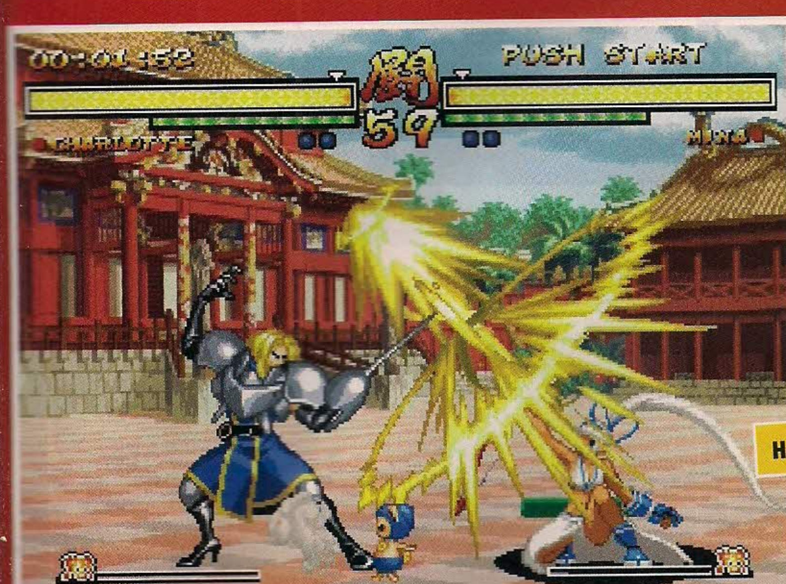
PRATA

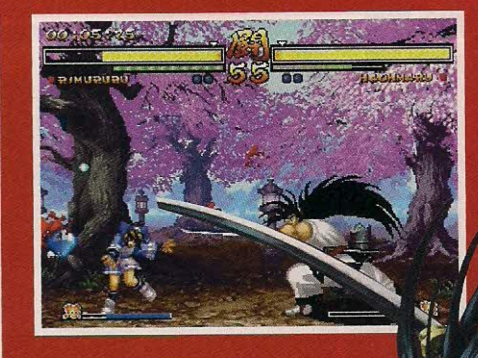
FICHA

Plataforma: Nintendo Wii
Produção: Xseed Games
Desenvolvimento: Neverland
Gênero: RPG/Simulação
Número de jogadores: 1

Gráficos: 8.5
Som: 6.0
Jogabilidade: 7.5
Diversão: 8.0
Replay: 9.0

NOTA 7.5





HAOHMARU: um formidável protagonista

SAMURAI SHODOWN ANTHOLOGY

FORMIDÁVEL ANTOLOGIA SAMURAI EM SEIS CAPÍTULOS

Quase que por tradição, Samurai Shodown passou distante dos consoles Nintendo, excluindo a adaptação do primeiro jogo para SNES. A omissão foi parcialmente resolvida com o relançamento de Samurai Shodown I e II nas versões de Neo Geo no Virtual Console. Ainda assim, a coletânea Samurai Shodown Anthology, que comemora os 15 anos da série, não é redundante, e traz seis títulos, incluindo os dois antes publicados digitalmente.

Não há melhorias gráficas, tampouco filtros. Comparando Samurai Shodown I, II, III, IV: Amasuka's Revenge, V e VI - não há o episódio V: Special, ao contrário do divulgado no release da SNK Playmore -, nota-se a ascensão, o súbito declínio e o recente marasmo de uma das principais séries de luta bidimensionais.

IPPON!

Sprites gigantescos, como do gordão Earthquake, animações ricas e a utilização de armas eram os grandes atrativos de Samurai Shodown. SS II melhorou em todos os aspectos, introduzindo jogabilidade mais precisa, com comandos de rolagem, bloqueio e contra-ataque que deixavam as pelejas altamente técnicas. Samurai Shodown III, apresentando atmosfera mais sombria, é o declive da série, com falhas de colisão bizonhas e desequilíbrio entre lutadores.

Ainda que tudo esteja ultrapassado hoje em dia, é irresistível o charme nostálgico da SNK, sensação potencializada por pérolas engrish do naipe de "VICTOLY!!" em SS IV, que foram mantidas. O apenas competente SS V desfecha o modo Arcade. À parte, selecionado em outro ícone no menu principal, está SS VI, que reúne por completo os personagens que passaram pelos tatames. Nunca antes adaptado para consoles norte-americanos, somente Japão e Europa, é baseado na versão do PlayStation 2, que incluiu novos combatentes e estilos de batalha em relação ao Arcade.

Os extras são poucos: dispensável editor de paleta de cores dos lutadores e minigame inútil no qual o Wii Remote, permanecendo na horizontal, é tombado para a esquerda ou direita para que Shikuru Mamahaha, Poppy, Pak Pak e Chample, cada qual representando um nível de dificuldade, coletem itens. Quanto tempo você consegue jogar essa caca?

Em relação ao áudio, a seção Sound Setting permite optar entre as BGMs originais sintetizadas ("Normal") e arranjadas, tocadas por instrumentos reais, ("Arrange"), totalizando 328 músicas, 164 de cada tipo, que podem ser apreciadas a qualquer momento no menu. Refletindo a atmosfera japonesa, com instrumentos de sopro e percussão, as faixas das trilhas sonoras deveriam estar nomeadas e indicadas com os personagens correspondentes, não listadas por uma numeração que sequer menciona de quais jogos são.

Os fãs mais devotos têm as razões para questionar as ausências como os episódios 3D, o RPG nunca lançado no ocidente Shinsetsu Samurai Spirits Bushido Retsuden e principalmente Samurai Shodown V: Special, mas a antologia é absoluta na medida do possível, primando pela simplicidade e se escudando na nostalgia na mais modesta forma com as versões originais.

– Alexei Barros

PRATA

FICHA

Plataforma: Wii
Produção: SNK Playmore
Desenvolvimento: SNK Playmore
Gênero: Luta
Número de jogadores: 1-2

Gráfico: 7.0
Som: 8.5
Jogabilidade: 7.5
Diversão: 8.0
Replay: 9.0



FAÇA LANÇAMENTOS precisos com o controller do Wii

PRO EVOLUTION SOCCER 2009

"WINNING ELEVEN" CONSEGUIU FICAR AINDA MELHOR E MAIS COMPLETO

E eis que foi lançada a nova versão do futebol mais diferente que você já viu na sua vida.

Se você jogou PES 2008 no Wii, sinta-se em casa, PES 2009 é a mesma coisa - só que melhorada em pontos muito específicos. Se você nunca jogou PES no Wii, então prepare-se para ser surpreendido... e passar por muitos tutoriais logo ao colocar o disco no videogame.

AME OU ODEIE

Particularmente, por melhor que PES 2009 seja, acho mais fácil o jogo acumular fãs que não estão acostumados a jogar futebol nos videogames (ou seja, casuais no gênero) do que converter para este novo lado aquele típico viciado em Pro Evolution dos consoles concorrentes. Trocando em miúdos, quem já é amante do estilo clássico de se jogar PES vai continuar preferindo jogar com um controle convencional.

Deixando as comparações de lado, o fato é que a versão Wii mais uma vez consegue levar a franquia para um novo patamar em originalidade. Basicamente você usa o Nunchuk para se movimentar (e chutar, chacoalhando o controle) e o pointer para mandar a bola no pé de qualquer atleta no seu campo de visão, desenhar direções alternativa para seus jogadores correr e, quando estiver sem a redonda, defender.

MELHORIA ATRÁS DA OUTRA

Sem mais delongas, vamos direto para a melhor e principal melhoria de PES09 no console branco da Nintendo: o sistema de defesa. Agora com o analógico você controla livremente o marcador e ao apertar o Z ele vai em direção a bola para dar o bote; enquanto se continuar pressionando o botão ele fica marcando sem fazer falta, assim como vemos em qualquer PES de outro console. Enfim, quem reclamou da dificuldade de defender quando se está sem a bola, pode ficar tranquilo porque agora ficou tudo muito mais eficiente.

Se não quiser chutar balançando o nunchuk, tem o inédito chute direcionado - aponte na tela da TV para direção do gol você quer chutar e aperte o B. É uma maneira útil de fazer "gol inteligente", isto é, percebendo quando o goleiro adversário deixou um canto do gol descuidado. Mas requer uma grande precisão na mira.

Outro avanço primordial é a inclusão oficial da UEFA Champions League. A gloriosa competição é um show a parte e está na versão Wii do futebol da Konami com times licenciados, música tema, estádios e tudo mais que tem direito. Ainda falando de modos de jogo, a Master League também marca sua merecida estreia no Wii e amplia significativamente o replay final.

Com online com poucos lags, novos modos de jogo e revisão em todos os comandos, Pro Evolution Soccer 2009 faz bonito no Wii, supera o seu antecessor e é com certeza o melhor futebol que você pode encontrar no console. Se depois de tudo isso ainda estiver com receio de se aventurar nesta jogabilidade realmente revolucionária, você pode usar o Classic Controller e jogar da forma mais tradicional possível. O gosto é do freguês.

— Odir Brandão



FICHA

Plataforma: Wii
Produção Konami
Desenvolvimento: Konami
Gênero: Esporte
Número de jogadores: 1-8

Gráficos: 7.5
Som: 9.0
Jogabilidade: 9.0
Diversão: 8.0
Replay: 9.0

NOTA 9.0

NINTENDO DSi™

Que faremos você i eu?



www.nintendodsi.com



NINTENDO DSi CAMERA

Duas câmeras.
Dez lentes interativas.
Diversão sem fim para você e seus amigos.



NINTENDO DSi SOUND

Grave sua voz.
Jogue com sua voz.
Toque sua música**.
Jogue com sua música.
Um equipamento de som interativo.



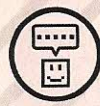
NINTENDO DSi SHOP

Navegue* na internet.
Entretenha-se .
Entretenha-se com seus amigos.
Liberte sua criatividade.
Download de aplicações que te permitem fazer de tudo.



DS DOWNLOAD PLAY

Download de demos.
Conecte ao Wii™ console.
Uma forma fácil de compartilhar a diversão.



PICTOCHAT

Comunique-se localmente com seus amigos.
Com fotos.
Agora incluindo arco-íris.

© 2009 Nintendo. Nintendo DSi™ é uma marca registrada da Nintendo. *Acesso a internet banda larga necessário. Para mais informações acesse Nintendo.com. **Nintendo DSi é compatível com arquivos AAC.

BOM nos cinemas, ruim nos games

NIGHT AT THE MUSEUM: BATTLE OF THE SMITHSONIAN

BEN STILLER PARECE MAIS SIMPÁTICO NA VERSÃO DIGITAL



FICHA

Plataforma: Wii
Produção: Majesco
Desenvolvimento: Pipeworks Software
Gênero: Ação
Número de jogadores: 1

NOTA 5.0

Gráfico: 5.0
Som: 5.0
Jogabilidade: 4.5
Diversão: 6.0
Replay: 5.0

Night at the Museum: Battle of the Smithsonian é um game baseado no filme estrelado por Ben Stiller, que não convenceu muito a audiência. E parece que o jogo irá pelo mesmo caminho. É como um "Alice no País das Maravilhas", só que no museu.

Na aventura pelo Museu de História Natural de Nova Iorque, o jogador controla o guarda noturno Daley por missões e puzzles inicialmente engraçados, mas pouco envolventes. Seu objetivo é resgatar Jedediah e seus outros amigos das mãos malvadas do irmão bad boy do Faraó Akhmenrah, chamado Kahmunrah. O irmãozinho renegado do Egito também roubou uma espécie de tábua sagrada, muito poderosa, que dizem ter o poder de ressuscitar o Exército de Horus e dominar o mundo.

Mas Larry não está desamparado nessa roubada: o zelador mais lunático de todos os tempos conta com suas poderosas armas mortais: seu confiável chaveiro e uma lanterna. Ah sim, alguns dos personagens, que ganharam vida no museu, também te dão uma forçinha pelas 14 fases que você tem pela frente. Daley terá que resolver puzzles (não tão desafiadores) em alas que incluem o setor de Arquivos Federais, o Museu Nacional do Ar e Espaço e o famoso Memorial de Lincoln.

Os jogadores terão a oportunidade única de cavalgar um tiranossauro Rex (ou ao menos o esqueleto) que quebra tudo pelo caminho, pilotar uma nave espacial, e viajar no cockpit da aviadora Amelia Earhart.

MELHOR QUE O FILME?

Bom, vamos encarar os fatos: o game passa longe do que seria um bom jogo de aventura. A parte gráfica é muito simplista e o design não traz nada de inovador. A sensação que se tem é a de que você está jogando um desenho animado: tudo muito colorido, piadinhas que eram para ser engraçadas (e até são no início) e uma história água com açúcar.

Você tem a impressão de passar por um eterno tutorial, do começo ao fim. O personagem principal passa o tempo todo dando conselhos mesmo do tipo: "Eu acho que não é uma boa ideia tentar saltar por um precipício de 10 metros de extensão. Devo procurar outra passagem", coisas óbvias assim.

A imprecisão dos controles também é algo com que se preocupar e dão uma certa dor de cabeça na hora de jogar tanto as missões aéreas quanto as terrestres. Aparentemente, a única parte realmente divertida no game é brincar de "pega vareta" com o Rexy (o tiranossauro) e andar nas costas dele destruindo tudo.

Depois de detonar o jogo há poucos motivos para jogá-lo novamente. A parte mais decepcionante é que tanto a temática do filme quanto a do jogo, que poderia render uma história espetacular, foram mal aproveitadas. No entanto, para o público infanto-juvenil, o game até que é divertido.

– Viviane Werneck



ESTRATÉGIA sem muitas complicações

CRYSTAL DEFENDERS R1

ESTRATÉGIA PARA INICIANTES

A Square Enix é mais conhecida pelas suas séries de RPG, como Final Fantasy (que por sinal já deu as suas caras no WiiWare). Mas recentemente ela criou a série Crystal Defenders, com alguns elementos da série Final Fantasy Tactics.

Basicamente Crystal Defenders R1 é um jogo de estratégia para iniciantes. Em cada cenário há uma estrada por onde os monstros vão passar, e você deve posicionar as suas tropas nos arredores de maneira estratégica para acabar com os inimigos antes que cheguem ao final dela e roubem os cristais que você precisa defender.

Para obter mais tropas ou aumentar o nível das que já possui, você paga gil (a moeda do jogo). Inicialmente você começa com soldados, que são rápidos e fortes, e com black mages, que tem a capacidade de atingir inimigos a distâncias maiores. Mas conforme avança você habilita novas unidades com características diferentes, como arqueiros e dragões.

Os inimigos também avançam, e alguns são imunes a golpes físicos, outros a magia, e alguns voam, impedindo ataques de soldados, tornando importante a utilização de arqueiros. Os inimigos vêm em grande quantidade, por isso é preciso utilizar bem o espaço e as curvas da estrada para atingir os monstros mais de uma vez.

Com apenas 13 fases, sendo possível passar de todas em uma primeira tentativa, não há muito com o que bater a cabeça.

KUPO!

A inspiração da série Final Fantasy é notória, mas é muito simplificada em Crystal Defenders R1. Muitas vezes você se sente em um jogo de Super Nintendo. O mesmo pode-se falar dos efeitos sonoros. Não há uma tentativa de ser original nesse título.

Já o oposto pode se falar das músicas. Elas funcionam bem no tema do jogo, e as próprias composições são bem elaboradas que realmente tornam a experiência melhor. É o verdadeiro ápice do jogo.

Mas uma grande decepção foi a falta de esmero da Square Enix em utilizar o Wii Remote. Você joga com ele de lado, como o controle do NES. Seria muito preferível usar o pointer do Wii, sendo que em alguns momentos é preciso utilizar um pouco de estratégia em tempo real, e o controle possibilitaria ações mais rápidas. Uma oportunidade perdida.

Há muito espaço para melhorias em um possível Crystal Defenders R2, porém com a falta de bons títulos de estratégia para o Wii, ele é recomendado, mas com cautela. Quem já jogou Crystal Defenders antes, não vai encontrar nada novo no Wii.

Se você é muito exigente em um jogo de estratégia talvez seja melhor procurar outra coisa. Mas para quem nunca experimentou o gênero, Crystal Defenders é um bom começo. Não vai te impressionar, mas se em algum momento você perceber que não piscou a espera do final de uma batalha, saiba que jogos de estratégias foram feitos para você.

– Otávio Kunz

FICHA

Plataforma: WiiWare
Produção: Square Enix
Desenvolvimento: Square
Gênero: Simulação
Número de jogadores: 1

NOTA 6.0

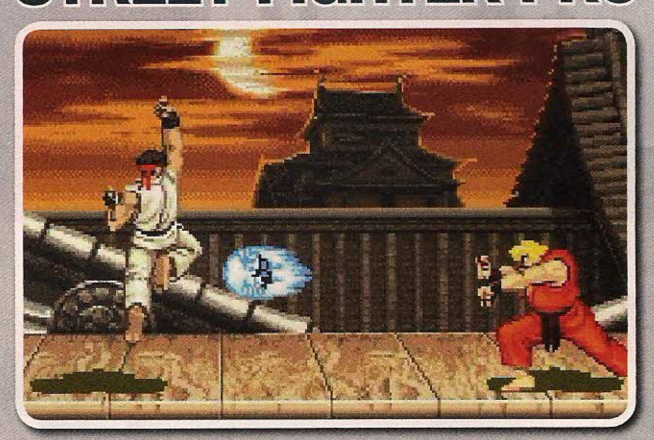
Gráfico: 5.0
Som: 7.0
Jogabilidade: 6.0
Diversão: 6.0
Replay: 5.0





Tamanho não é documento para o telefone celular. Os games estão, cada vez mais, quebrando barreiras de visual e técnica, prova disso são os novos jogos abaixo. Mostre que você é o melhor lutador e domine a técnica do hadouken em Street Fighter Pro, prove que é o melhor guitarrista da história em Guitar Hero World Tour, construa sua cidade perfeita em SimCity Metropolis e salve o mundo da ameaça espacial em Monstrox X Alienígenas.

STREET FIGHTER PRO

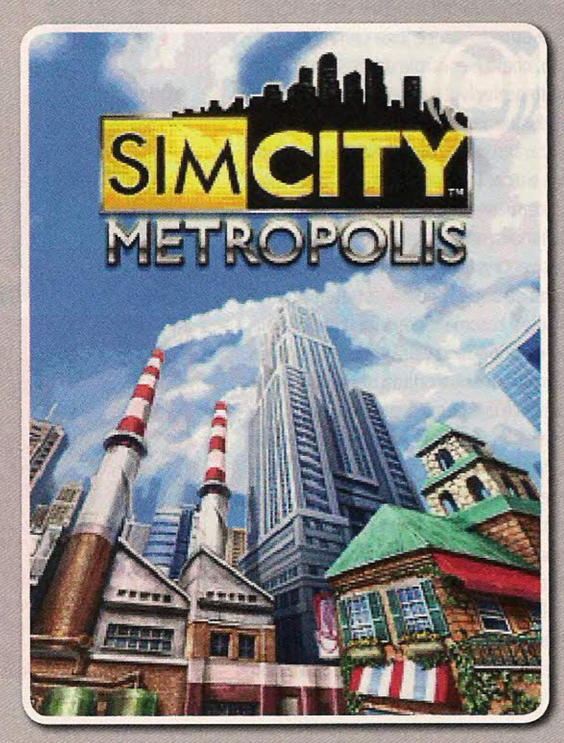


Produtora: Glu



O maior clássico jogo de luta de todos os tempos está de volta e agora em uma nova versão: Street Fighter PRO. Incluindo novos personagens, novos cenários e com comandos fiéis à versão original. Você também poderá salvar o seu progresso após cada luta a caminho da vitória.

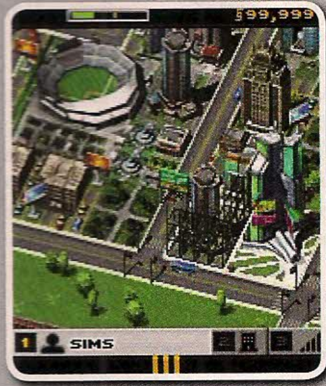
Capcom is registered trademarks of Capcom Co., Ltd.
Street Fighter™ & © 2007 Capcom U.S.A., Inc. All Rights Reserved.



SIMCITY METROPOLIS

Produtora: EA





Construa a Cidade dos Sonhos com SimCity Metropolis! Nomeado pelo presidente, seu trabalho é modelar uma cidade perfeita! Construa a combinação certa de confortáveis residências, indústrias de sucesso e comércios populares para manter os Sims felizes.

© 2008 Electronic Arts Inc. EA, the EA logo and SimCity are trademarks or registered trademarks of Electronic Arts Inc. in the U.S. and/or other countries. All Rights Reserved.



Destaque

NOKIA N85

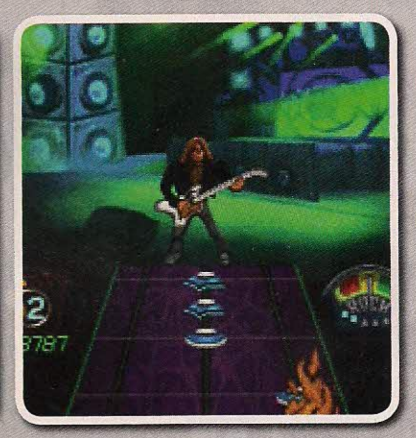
Fabricante: Nokia

Com uma tela de proporções generosas, excelente definição de imagem, alto-falantes e fones de ouvido com qualidade de áudio perfeita para jogos, música e vídeos, o N96 é uma pedida e tanto para quem curte um bom game portátil. Seu corpo deslizante revela um teclado com ótimo retorno tactil, adequado para desferir os mais complicados movimentos! Para completar o pacote, ele traz também câmera digital e navegação GPS.

GUITAR HERO WORLD TOUR

Produtora: Connect2Media





Toque rock em qualquer volume e em qualquer lugar com este jogo incrível e com ritmo que se mantém fiel ao original. Toque com os gigantes do rock nas faixas clássicas do Guitar Hero. Domine o solo de guitarra perfeito com novos controles adaptados especialmente para celular que leva o público à loucura com uma fama virtual. Agora com Bateria.

Linha Legal: © 2007 Activision Publishing, Inc. Activision and Guitar Hero are registered trademarks of Activision Publishing, Inc. All rights reserved. TM & © 2007 Hands-On Mobile, Inc. All rights reserved.



MONSTROS VS ALIENÍGENAS

Produtora: Glu



Monstros vs. Alienígenas é o jogo oficial baseado no filme da DreamWorks . Ande pela cidade a grande velocidade de Ginormica! Lute na nave espacial extraterrestre como The Missing Link! Combata Gallaxhar e os seus clones malvados e salve o mundo da destruição iminente! Liberte o Monstro que há dentro de você!

Monsters vs. Aliens ™ & © 2008 DreamWorks Animation L.L

Top 5 Downloads do Mês





1. Resident Evil Degeneration
2. Need for Speed Undercover
3. Monstros x Alienígenas
4. FIFA 09
5. Guitar Hero III



Para baixar, acesse o navegador web do seu celular ou envie uma mensagem de texto com a palavra IDEIAS para o número 250. Se preferir, acesse o site www.claroideias.com.br



Consulte a disponibilidade do serviço, tarifas e compatibilidade com o seu aparelho em www.claroideias.com.br ou ligue para 1052.





VOCÊ SABIA que o tempo ecoa?



FINAL FANTASY CRYSTAL CHRONICLES: ECHOES OF TIME

COMBATE DIVERTIDO, EMPOLGANTE E MADURO

PRATA

FICHA

Plataforma: Nintendo DS / Wii
Produção: Square Enix
Desenvolvimento: Square Enix
Gênero: RPG
Número de Jogadores: 1

Gráficos: 8.0
Som: 8.0
Jogabilidade: 8.5
Diversão: 8.5
Replay: 9.0

NOTA 8.0

E aqui estamos para falar de mais um Final Fantasy. Desta vez, de mais um episódio do spin off Crystal Chronicles, que desde 2003 (no Japão, e 2004 nos EUA) é uma série exclusiva dos consoles da Nintendo. Mas cá entre nós: os primeiros jogos não foram lá muito divertidos. Mas a série parece ter encontrado um rumo e essa nova versão lançada para o Wii e para o DS me surpreendeu positivamente.

A Square Enix fez questão de divulgar Echoes of Time enfatizando a experiência de conectividade entre o DS e o Wii. Até mesmos nós da Nintendo World falamos sobre isso em um de nossos previews, lembra? Pois bem, pode esquecer essa balela. A tal conectividade entre as versões não passa de uma boa jogada de marketing, porque na prática, é como se você estivesse jogando multiplayer com dois portáteis, só que um controlado em sua televisão. Já explicaremos mais isso.

Echoes of Time permite que você crie um personagem variando entre quatro classes diferentes e sexo, totalizando oito combinações diferentes. Não é um número alto, mas funciona bem com todos os atributos de evolução e diferenças entre as classes.

É preciso ressaltar que EoT é extremamente bem acabado. Desde o momento em que você coloca as mãos no jogo, é altamente perceptível o cuidado que a Square teve com menus, efeitos sonoros e pequenos detalhes, que por mais que pareçam simples "perfumarias", são o toque especial que fazem toda a diferença.

A história não inova muito. Na verdade, não inova quase nada. Você precisa fazer diversas missões principais, que acompanham o enredo do jogo e também as famosas side quests, que são missões opcionais, que rendem bons itens e também uma graninha extra, além de ajudar a subir níveis. Bem manjado, mas continua funcionando bem.

Confesso que os primeiros minutos não me animaram muito. O que me chamou atenção foram alguns diálogos serem dublados - com qualidade bacana, apesar de não ser nada demais. Uma jovem garota de sua vila está com uma doença: alergia dos cristais. Em um mundo onde os cristais representam a última forma da mágica, isso é algo grave. Mas o enredo inicial serve apenas de pretexto para apresentar ao jogador as duas primeiras dungeons. E é aí quando Echoes of Time mostra-se muito mais que apenas "mais um spin off de Final Fantasy".

Todos os combates acontecem em tempo real, algo já característico dessa série. O interessante é que cada botão fica responsável por uma ação distinta: B pula, Y é o botão de ação, X usa magias e A ataca. Tudo muito simples e intuitivo. Os inimigos vão surgindo na tela e ao bom estilo "hack em slash", você vai detonando todos com várias espadadas e poderes especiais.



O FINAL FANTASY está ainda mais bonito

Esse estilo de combate me lembrou muito os primeiros jogos da série Mana, onde passava horas nas dungeons apenas para subir o nível dos personagens, já que o combate era extremamente divertido. Echoes of Time também é assim.

A melhor parte é a quantidade de opções que você tem na hora de equipar seus guerreiros - sim, eu disse seus, já que você cria um grupo e adiciona membros facilmente ao falar com uma garota da "guilda", na cidade central. A variedade de itens é enorme. Um sistema de material permite que você crie, personalize e melhore seus equipamentos. Ao derrotar os inimigos durante as missões, você coleta muitos itens, que geralmente são materiais que serão usados para fazer novos apetrechos.

Wii VS. DS

Algo que andou me incomodando muito ultimamente nos jogos da Square foi a falta de acabamento - aquele cuidado extra que diferencia os jogos da empresa. O DS foi a plataforma menos afetada por isso, já que os RPGs que o portátil anda recebendo são simplesmente fantásticos.

Só que mais uma vez a Square pisou na bola, não com o DS, mas sim com o Wii. Lembra daquele papo de conectividade que eu estava comentando no começo do texto? Pois bem, a idéia era ótima, mas foi executada de maneira muito primária (se é que podemos chamar assim).

A versão para Wii nada mais é que uma "simulação" do jogo de DS. Ou seja, você joga em seu televisor o mesmo jogo (inclusive com as duas telas) só que utilizando os controles do Wii, o que não é lá muito favorável, já que jogar no portátil é muito mais confortável e alguns menus são completamente difíceis de serem navegados com o pointer do Wii Remote.

A conectividade é uma simples troca de informações entre dois jogos iguais. Não é como em Pokémon Diamond / Pearl e Battle Revolution, onde existe uma real conectividade, é como se seu Wii se transformasse em um DS ligado na TV. Não faz muito sentido, alias, não faz sentido algum comprar Echoes of Time de Wii, a menos que você não tenha um DS e queira muito jogar.

O modo multiplayer é fantástico e possibilita receber ou ajudar alguém online ou localmente. É muito divertido encarar dungeons com alguém que não seja a inteligência artificial. Ponto para a Square, que conseguiu fazer algo muito funcional de maneira simples.

Final Fantasy Crystal Chronicles: Echoes of Time não só possui um dos maiores nomes de toda a série FF, mas também um dos sistemas de combate e evolução mais viciantes. Se você tem um DS, compre sem medo. Se você tem um Wii, bem, que tal comprar um DS?

— Lucas Patricio




ROBÔS irados e japoneses



SUPER ROBOT TAISEN OG SAGA: ENDLESS FRONTIER

SUPER ROBOT FINALMENTE PARA O SEU DS

Quem já escutou falar dessa série não deve achar o titulo com tamanho de parágrafo algo muito estranho, já que o jogo é muito mais excêntrico. Duvida? Aposto que ao acabar de ler esse review ou ao jogar, você não terá duvidas.

Endless Frontier é um spin off da série Super Robot, que faz um sucesso enorme no Japão. Só que diferentemente dos demais, essa versão é um RPG com combates por turnos e não por ação em tempo real. Essa é uma das principais diferenças, mas o restante é muito semelhante ao espírito de Super Robot.

Para quem nunca nem escutou falar: Super Robot é um caldeirão que mistura todas as culturas japonesas, animes e mangas ao mesmo tempo. Vários personagens famosos no Japão acabam aparecendo nesse game, que se tornou um grande crossover de heróis e vilões nipônicos.

Endless Frontier tem como protagonista o pseudo-cowboy Haken Browning, que está em busca de... Bem, nem ele sabe muito bem no que está buscando, mas sempre está acompanhado de belas garotas. Quem sempre está ao lado de Browning é a andróide Aschen Brödel, que serve o cowboy e o ajuda na caça por recompensas.

No decorrer da aventura, você encontrará diversos outros personagens igualmente carismáticos, com linhas de diálogos divertidas e, algumas vezes, excêntricas até demais – como comentários sobre os peitos de outras personagens.

ÓTIMOS COMBATES

Visualmente, Endless Frontier não me agradou. Quando você está nas dungeons ou no mapa geral, os gráficos são exatamente os mesmos da versão de GBA. Aí não dá, né? Ainda bem que durante os combates a coisa muda completamente; os visuais das lutas são sensacionais, com animações e desenhos muitíssimos bem feitos. Esse contraste incomoda um pouco e me fez pensar: "por que os caras da Monolith não capricharam mais nos demais gráficos?". Uma pena.

Já que tocamos no assunto combates, vale ressaltar que esse é o ponto forte. Mesmo utilizando o já conhecido sistema por turnos (dos quais sou fã), as lutas são muito dinâmicas graças ao enorme número de movimentos que seus personagens fazem. Você pode usar habilidades e combos apertando apenas o botão de ataque na hora certa. Ainda é possível combar utilizando o turno de outro personagem ao apertar o direcional direito no meio da pancadaria. O sistema pode parecer um pouco confuso no começo, mas após algumas lutas você já estará craque.

Super Robot Taisen OG Saga: Endless Frontier é excêntrico e divertido. Tecnicamente poderia ser melhor, mas é um defeito que um verdadeiro fã dos mais famosos personagens de mangas e animes japoneses não vão notar. Vou continuar jogando até conseguir habilitar a Kos-Mos, de Xenosaga. Aposto que você também terá um bom motivo.

— Lucas Patricio



FICHA

Plataforma: Nintendo DS
Produção: Atlus
Desenvolvimento: Banpresto/Monolith Soft
Gênero: RPG
Número de Jogadores: 1-2

NOTA 7.5

Gráficos: 5.0
Som: 7.0
Jogabilidade: 8.5
Diversão: 8.0
Replay: 8.5





© 2009 Nintendo. Punch Out!! e Wii são marcas registradas da Nintendo. Dolby, Pro Logic e o símbolo da doble-D são marcas da Dolby Laboratories.
Visite-nos em www.nintendo.com



DOKAPON parece nome de comida





DOKAPON JOURNEY

MOCINHA, DINHEIRO E MUITAS BATALHAS

Depois do sucesso alcançado no Wii, chegou a vez da série Dokapon conquistar alguns fãs também no Nintendo DS. O jogo, desenvolvido pela Sting e distribuído pela Atlus, é uma mistura muito bem feita de RPG tradicional e jogo de tabuleiro.

A mecânica de Dokapon Journey é simples: escolha um personagem, distribua alguns pontos de habilidade entre diferentes atributos (ataque, defesa, magia, velocidade e resistência a danos), mova seu personagem girando a roleta para saber quantos campos você poderá andar no cenário e, pelo caminho, colete itens, compre novos equipamentos para seu lutador e batalhe contra perigosos monstros para a salvação do reinado. Mas não se engane: dentro dessa aparente simplicidade, existem inúmeras possibilidades de ações.

Pra começar, existem muitos modos de jogo. No Story Mode você deve recuperar toda a riqueza do reino de Dokapon e assim ganhar a honra de se casar com a princesa do reinado... Ótimo para os machões do jogo, mas e para as moças? No Greed Mode, ganha quem coletar mais dinheiro, e no Battle Mode é possível selecionar três modalidades distintas onde o único objetivo é derrotar os outros jogadores.

PRIMEIRO OS PEQUENOS, DEPOIS OS GRANDES

As batalhas são um caso a parte no jogo. Antes de lutar contra poderosos monstros que aterrorizam os pobres camponeses, é bom parar em localizações aparentemente tranqüilas para enfrentar um inimigo mais fraco e assim subir de nível. Nas lutas, primeiro você seleciona uma das cartas que surgem na tela, pois é assim que você sabe se irá se defender ou atacar primeiro. Seja na ofensiva ou defensiva, cada botão do DS faz com que você aja de uma maneira diferente. Cada movimento de seu personagem equivale a um turno. Outro problema, esse bem pior, é que algum outro jogador espertinho pode acabar com o seu inimigo antes de você, ganhando assim toda a experiência e dinheiro que você iria ganhar.

Diferente da versão para Wii, em Dokapon Journey existem oito classes de personagens (Fighter, Amazon, Bandit, Spy, Mage, Witch, Paladin e Valkirie), o que torna as disputas um pouco mais variadas. Além de poder jogar com o computador, contra três ou quatro oponentes, é possível desafiar outros jogadores reais a partir da opção Multiplayer. Nele, você seleciona o tipo de conexão (Wireless ou DS Download Play, para que pessoas sem o cartucho também possam jogar) e escolhe se quer criar uma sala ou se quer se juntar a sala de outros jogadores.

Agora que falamos da parte boa, vamos à parte não tão boa assim: o visual. As ilustrações que permeiam o jogo, tanto nas cenas antes das partidas como nas batalhas, são muito interessantes, mas o nível de detalhes do cenário e dos outros elementos gráficos está ultrapassado. A trilha sonora é agradável, mas você não encontrará vozes digitalizadas ou outro efeito especial que mereça destaque.

Dokapon Journey é um jogo bem divertido, que entretém por horas. Ele não é complexo, por ter menus e contexto simples, mas é necessária muita perspicácia para se dar bem em cima dos outros jogadores e vencer todos os desafios do tabuleiro. Se visualmente ele não impressiona, pode se tornar um ótimo passatempo para jogar com amigos em divertidas reuniões regadas a videogame.

— Milena Wiek



FICHA

Plataforma: Nintendo DS
Produção: Atlus
Desenvolvimento: Sting
Gênero: RPG
Número de Jogadores: 1-4

Gráficos: 6.0
Som: 6.0
Jogabilidade: 7.0
Diversão: 8.0
Replay: 9.0

NOTA 7.0

O CHAPÉU parece o cabelo do Guile

"Another soul dares to challenge the Tower. O brave hero, will you live to see another day?" –Chronicles of the Dark Sword

THE DARK SPIRE

THE DARK SPIRE

RPG NOVO COM CHEIRO DE ANTIGO

Fãs de RPG de tabuleiro, eis um jogo que fará vocês se orgulharem. The Dark Spire é feito pelos japoneses da Success, mas nem por isso deixa de ser extremamente ocidental.

Pra começo de conversa, o jogo não faz uso da stylus para nada. Só por essa característica, muitos jogadores já irão olhar o game de nariz virado. Mas não julgue o livro pela capa.

O jogo começa como todo bom RPG que se preze: criação de personagens. Você pode escolher entre quatro raças (Human, Elf, Dwarf e Halfling) e cada uma delas pode ter de duas a quatro especialidades. Você também escolhe se o seu personagem tem fé em algum deus e, na sorte, seleciona o nível de habilidade que seus guerreiros terão. É possível criar quantos personagens quiser, mas os grupos são formados por apenas quatro deles, e todos devem ser do mesmo lado religioso ou serem ateus. Após essa etapa, você encara um breve tutorial para se habituar ao estilo de jogo e começa a entrar de cabeça nesse mundo fantástico digno do clássico Dungeons & Dragons.

A primeira coisa que se nota em The Dark Spire é a interessantíssima narrativa de jogo. Sempre em terceira pessoa, ela dá todas as informações sobre o que os inimigos estão pensando e o que nossos combatentes estão sentindo. O objetivo do jogo, como em todos os games no estilo dungeon crawl (termo que designa um jogo de exploração em um labirinto), é pegar as missões disponíveis na cidade e enfrentar todos os desafios para conseguir o artefato pretendido. Com o sucesso dessas tarefas, você pode usar a recompensada ganha para melhorar o nível de seus guerreiros, comprar novos itens e equipamentos, e até aprender novas habilidades como magias e técnicas de sobrevivência.

TORRES, CORREDORES, LOCAIS SOMBRIOS...

O jogo é dividido em quatro locais: Tower, onde acontecem as buscas do jogo; Hall of Order, em que só os seguidores dessa religião podem entrar e se curar das batalhas; Hall of Chaos, o mesmo que o anterior, só apenas para os seguidores da religião do caos; e Town, que é o lugar onde você compra itens, armaduras e aceita novas missões.

Na torre principal, você vagará por labirintos constituídos de corredores estreitos. Explorando esse local inóspito utilizando uma visão em primeira pessoa, você ira encarar algumas batalhas contra seres bens zangados. Essas lutas são aleatórias e em turno, e você tem a sua disposição as opções básicas de um jogo do gênero.

O visual do título é bem simples em detalhes, com poucas mudanças gráficas para um andar e outro da torre. As ilustrações que representam os inimigos são bem feitas e os menus são simples para um jogo que lembra um RPG de tabuleiro. O áudio dá um clima todo especial as buscas, com composições que nos levam a sensação de tensão a calmaria.

The Dark Spire é um ótimo exemplo de como fugir dos padrões e revigorar antigas (e boas) idéias em um jogo para portátil. Claramente, ele não foi feito para as massas e não vai se tornar um campeão de vendas no Nintendo DS. Se você já jogou Wizardry, Stonekeep, Etrian Odyssey,Dungeon Siege e Diablo, não pode perder esse aqui.

– Milena Wiek

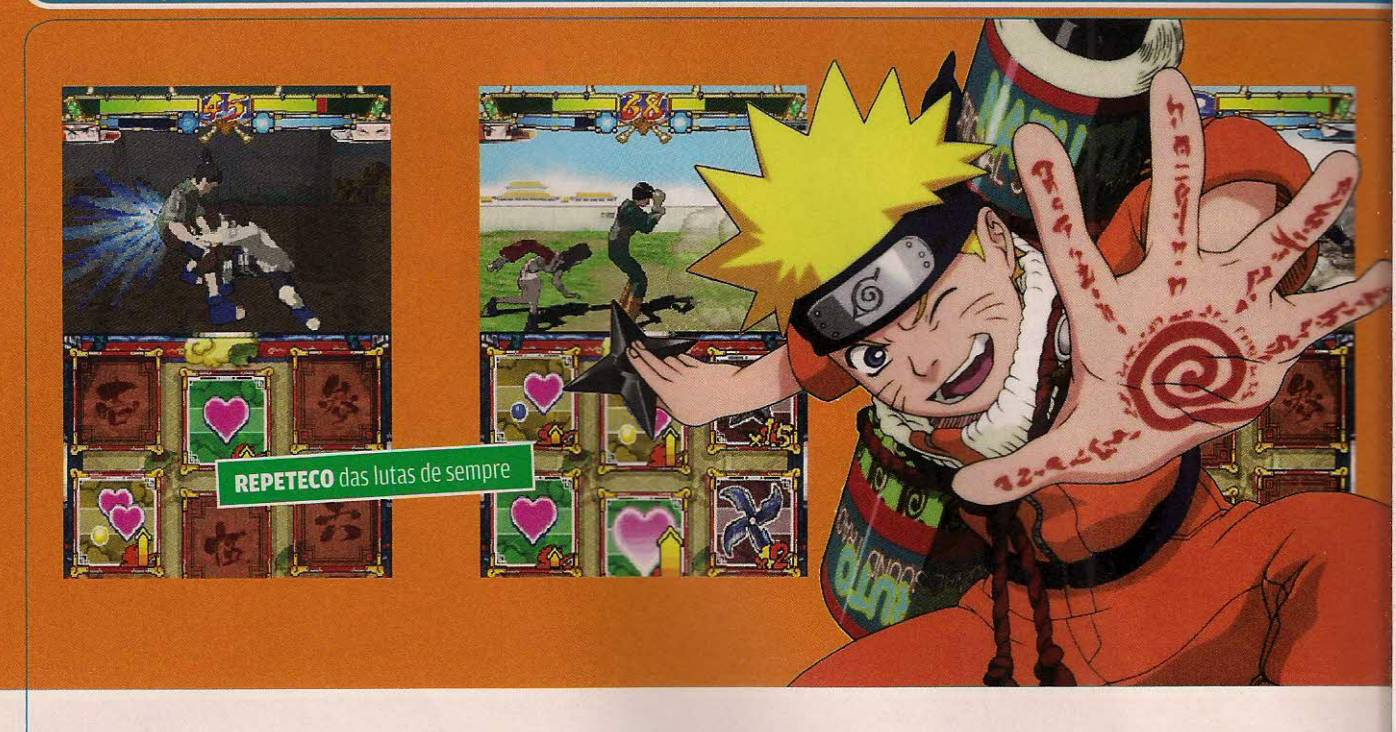


FICHA

Plataforma: Nintendo DS
Produção: Atlus
Desenvolvimento: Success
Gênero: RPG
Número de Jogadores: 1



Gráficos: 7.0
Som: 8.0
Jogabilidade: 8.0
Diversão: 8.0
Replay: 7.0



NARUTO: NINJA DESTINY II

UM DECENTE MAIS DO MESMO



FICHA

Plataforma: Nintendo DS
Produção: Takara Tomy
Desenvolvimento: Takara Tomy
Gênero: Luta
Número de Jogadores: 1-2

Gráficos: 8.5
Som: 7.5
Jogabilidade: 6.0
Diversão: 6.0
Replay: 5.0

NOTA 6.5

Naruto é um anime/mangá tão famoso, mas tão famoso, que jogos que exploram a história do ninja não param de surgir todos os anos. Já perdi a conta de quantos jogos do Naruto existem, mas é certo que Ninja Destiny II é só mais um na multidão - isto é, não consegue realmente se destacar.

NDII é igualzinho ao seu predecessor, com apenas algumas melhorias na movimentação 3D - sim, as lutas são em cenário tridimensional, o que por si só já é bem legal, mesmo que não seja o suficiente para valer a compra. Os ataques e comandos também são muito simples para quem é fã ardoroso, mas quem só está aqui procurando um jogo de luta para o portátil não vai ligar muito para esse ponto.

Os botões Y e B cuidam dos combos, com o X seu lutador pula e com o A você ativa o ataque especial, que consome uma barra secundária de energia. Vale lembrar também que cada personagem tem sua própria técnica especial. Essa barra de energia também é gasta quando você usa uma habilidade de aparecer atrás do oponente com o botão L. Por fim, temos o R que serve para defesa e o direcional em cruz para se movimentar pelos cenários temáticos do anime e que também lembram o jogo anterior. Simples assim.

NADA MUITO GRANDIOSO

Naruto: Ninja Destiny II tem, entretanto, algumas boas idéias. Por exemplo, a tela inferior do DS é usada para selecionar um tipo de ataque extra com um objeto ou mesmo uma proteção durante a batalha. São seis "power-ups" úteis para surpreender seu inimigo e você pode até mesmo recuperar um pouco da sua energia de vida com esse recurso em tempo real.

Se você nunca assistiu ou leu Naruto, o modo Story não é muito recomendado para você conhecer a obra, já que não consegue transmitir o mesmo brilhantismo - assim como o primeiro Ninja Destiny também não conseguia. Mas, em todo caso, o modo de jogo está lá e nele você pode guiar Naruto e coletar pergaminhos ninjas para depois enfrentar os oponentes; só não espere muito mais do que uma hora para ver os créditos finais.

Há também os modos de lutas tradicionais contra um amigo ou contra a inteligência artificial do jogo - que pode dar uma boa dor de cabeça mesmo para os mais experientes -, incluindo um modo em que você pode escolher o ninja de sua preferência e enfrentar sucessivas lutas ate chegar no último andar de uma torre. Depois de algumas horas de dedicação você vai ter liberado todos os personagens secretos e aí então o jogo começa a ficar melhor, ainda que quem tenha jogado o primeiro Ninja Destiny vai sentir a falta de algum tempero diferente.

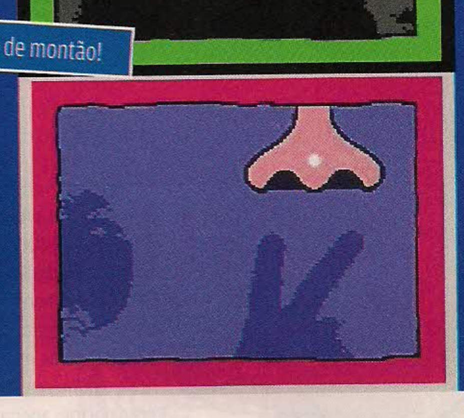
Naruto: Ninja Destiny II é um bom jogo de luta para o DS e que não economiza em gráficos, mas não espere se surpreender caso já conheça outras versões do ninja. Faltaram modos mais originais e mais diversidade nos confrontos, sem falar na inexplicável ausência de um modo online, no entanto se tiver um amigo por perto ainda pode aproveitar o divertido multiplayer com apenas um cartão de jogo.

— Odir Brandão





TIRE FOTOS e divirta-se de montão!



WARIOWARE: SNAPPED!

JOGAR COM A CÂMERA NÃO FOI UMA BOA IDÉIA

Eu adoro os jogos da série WarioWare e até hoje me divirto muito com a versão Touched para DS, a melhor de todas na minha opinião. Não pensei duas vezes na hora de comprar Snapped! no DSi Shop, mas sabe quando você vai no cinema já esperando muito do filme e no final ele acaba lhe decepcionando não por ser tão ruim e sim porque você foi assistir já com uma expectativa exagerada? Essa situação define bem o que senti ao jogar WarioWare: Snapped! no DSi.

Ambientando quem dormiu no ponto então: WarioWare Snapped não é um jogo vendido em loja física, trata-se apenas de um pacote de (pouquíssimos) minigames que é vendido no DSiWare, sistema de download de jogos inéditos similar ao WiiWare, e é exclusivo para quem tem o Nintendo DSi. Ok, dito isso, agora podemos continuar.

São ao todo quatro séries de minigames, representadas com os personagens Wario, Mona, Jimmy e as gêmeas Kat e Ana. O primeiro problema é que não importa qual personagem escolher, a temática é a mesma: você está em uma montanha russa e para vencer nos microgames precisa usar os próprios movimentos do rosto e das mãos na câmera do DSi.

MAIS FRUSTRANTE QUE TUDO

"Você disse usar a câmera do novo portátil?" Sim, eu disse, mas na verdade foi em tom de tristeza. A idéia é perfeita para o jogo, mas infelizmente usar a câmera acaba sendo mais irritante do que divertido.

A captação da câmera confunde com facilidade o seu rosto com o fundo do local onde você está, a não ser que a diferença de cores seja muito grande, e as vezes você vai simplesmente perder a partida porque não conseguiu ser reconhecido pelo jogo na posição pré-determinada.

Vamos exemplificar: são 5 microgames para cada um dos quatro personagens e antes de iniciar cada série você precisa ajustar o seu rosto e uma das mãos na telinha do aparelho. Se tiver sorte, depois de uns 5 minutos você finalmente consegue começar a jogar efetivamente.

Mas acontece que no final de cada microgame, que você sabe que como em todo WarioWare não duram nem um minuto, o jogo pede para o reconhecimento da sua imagem ser reajustada na câmera - e é aí que mora o perigo. Se sua cabeça e sua mão não forem rapidamente reconhecidas, o jogo dá um erro e é gameover direto. Ou seja, quase sempre você vai perder por culpa do próprio jogo e não por falta de habilidade da sua parte ou qualquer coisa assim.

WarioWare Snapped é divertido? Bom, é. Mas se só tivéssemos que usar as mãos na câmera do DSi, ao invés do rosto também, talvez seria bem menos falho e frustrante. Vale a pena baixar? Talvez, se você for muito fã do Wario e tiver muitos DSi Points sobrando. Vale frisar que alguns minigames são realmente bons, mas infelizmente não são nada que você nunca tenha visto em um WarioWare. O "atrativo", é claro, é o fato de em todos eles você usar a sua silhueta com o reconhecimento em tempo real da câmera do DSi, só fique avisado que o novo recurso não é nada amigável em Snapped.

– Odir Brandão

FICHA

Plataforma: DSiWare
Produção: Nintendo
Desenvolvimento: Nintendo
Gênero: Minigame
Número de Jogadores: 1

NOTA 5.0

Gráficos: 5.0
Som: 7.0
Jogabilidade: 2.0
Diversão: 5.0
Replay: 5.0

É DE NINTENDO QUE ELAS GOSTAM

Como a Nintendo conseguiu aproximar os games das garotas – Lucas Patricio

LINK: favorito entre as meninas

Uma pesquisa realizada no final de 2007 pelo site Online Media Daily apontou que 44% das mulheres que responderam as perguntas possuem um videogame em casa. Acha o número estranho? Então pasme: apenas 33% dos homens afirmaram ter um console.

E se esses números já eram altos há um ano, atualmente podemos dizer que as garotas invadiram o mundo dos games de vez. É só dar uma volta no shopping para encontrar uma com um DS ou ir ao aniversário daquela sua prima que você não vê faz tempo e ver que o karaokê foi substituído pelo Wii. Mas como elas começam a jogar? Como será que elas conhecem esse mundo que já fora tão dominado pelo público masculino? Conversamos com varias garotas gamers para tentar descobrir qual a ligação entre eles e os videogames.

QUESTÃO DE AFINIDADE

Nathalie Ouchi, 23 anos, joga videogame há muito tempo. Desde o Super Nintendo, ela não deixa passar nenhum console da Big N. E de todos eles, seu favorito é o Nintendo 64. "Minhas franquias preferidas estavam presentes no console, como Legend of Zelda: Ocarina of Time, Mario 64, entre outras, com muita qualidade", disse a garota que atualmente se diverte com o portátil DS. "Nos consoles sempre jogo com os amigos, fui criada jogando sempre com todos os primos e irmãos em uma só sala - esperando a sua vez, isso é sinônimo de diversão garantida e boas risadas. Já nos portáteis, a única opção é jogar sozinha".

Nathalie

Nathalie começou a jogar porque sua família, de origem oriental, enviou consoles quando ela ainda era criança. "Jogo Nintendo quando quero relembrar os bons tempos da infância (os consoles mais antigos), com amigos e quando procuro me distrair, algo mais casual", completa.

Será que a origem nipônica é um fator de peso entre as meninas que jogam há mais tempo? Bom, isso não parece ter sido algo determinante para que Maya Nakahara, Professora e Tradutora, tenha conhecido os jogos da Nintendo. "Quando era criança, fui com meu pai visitar um amigo dele e este me apresentou o Duck Hunt. Foi o primeiro game que joguei desde o Atari. Gostei tanto, que meu pai acabou comprando o videogame desse mesmo amigo", contou Maya. E Zelda parece ser tão unânime entre as meninas quanto entre os meninos, e mesmo gostando muito das séries WarioWare, Mario Kart e Mario Party, Maya confessa que arriscou jogar The Legend of Zelda: The Wind Waker (GC), mas acabou desistindo no meio. "É o jogo mais difícil que já joguei, não consegui terminar".

Perguntamos se Maya já teve que escutar alguma gracinha por jogar videogame e a resposta, infelizmente, já era a esperada. "No trabalho, ao me verem jogando o DS assiduamente a cada intervalo de 15 minutos (desesperada para terminar o Zelda: Phantom Hourglass), o pessoal me perguntava: "Você não cresce, não? Quantos anos você tem?", disse.



Maya



Natalia

Então será que conviver com um Nintendista diariamente é o que faz uma garota jogar videogame? Natália Valadares, diagramadora da Nintendo World, foi pega várias vezes com o portátil de duas telas em mãos na hora do almoço da empresa. "Como estou trabalhando no meio de 'viciados', acabei conhecendo mais e gostei muito, principalmente do DS", nos contou Natália, que começou a jogar depois de muita insistência do nosso redator Odir, outro apaixonado pelo portátil.

"Ultimamente não tenho jogado muito, só quando sobra tempo aqui no trabalho ou quando alguém me deixa jogar. Também jogo na casa do meu namorado nos finais de semana ", disse Natália.

Se Natália joga na casa do namorado, então quer dizer que o namoro pode ser uma boa forma de incentivar as garotas a jogarem videogames? Todo garoto sonha que sua namorada jogue com ele, não é verdade? Pelo menos a namorada do redator dessa matéria não teve escolha, acabou tendo que jogar para não ficar sobrando nas jogatinas de final de semana. Aretha Mergulhão, 21 anos, descobriu que além de dar muitas risadas com os amigos ao jogar Wii, os jogos da Nintendo ainda divertem muito nos mais variados locais e horários. "Gosto muito do DS porque ele proporciona ótimos momentos em filas







chatas, salas de espera demoradas e viagens de ônibus intermináveis", brinca. Mesmo nunca tendo se arriscado em nenhum Zelda, Aretha já encarou boa parte da aventura de Chrono Trigger no Super Nintendo. Começou bem a "carreira" e hoje passa horas na frente do Cooking Mama.

OS PREFERIDOS

Quando o assunto é jogos, cada uma tem sua preferência. Mas assim como "na vida real", nenhuma parece gostar muito de jogos de futebol. "Eles são muito complicados de se jogar", disse Aretha. Outras já não gostam muito de corrida. "Não gosto de jogos de corrida (exceto Mario Kart), pois são sempre a mesma coisa. Acho chatos também os jogos de tiro, as histórias são muito sérias e, admito, fico com medo - eles são feios", brinca Maya.

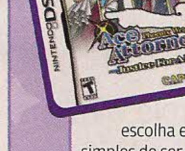
Larissa Fernandes, 19 anos, é usuária ativa da comunidade da Nintendo World no Orkut, e confessou que só não joga mais porque não sobra tempo. "Jogo de três a quatro horas por semana, as vezes menos por conta da faculdade", diz a garota que também não gosta muito de jogos de futebol.

Mas então qual será o jogo ideal para apresentar para uma garota que você quer tentar convencer a jogar videogame? Mario parece ser um tiro certeiro. Todas as meninas que conversamos elegeram o encanador como o mais divertido personagem. Mas levando em consideração que o mascote da Big N já é bem conhecido entre as garotas, formulamos uma lista (com a ajuda de nossas entrevistadas) para ajudar você a ascender a paixão Nintendista no coração daquela sua amiga, prima ou até mesmo mãe. NW



A FAZENDINHA de Harvest Moon é "queridinha"

Jogo: Wii Fit
Plataforma: Wii
Por que elas vão gostar:
A gente sabe que algumas garotas possuem uma certa neura de engordar, certo? Unir uma academia com um jogo dentro da casa dela é a maneira perfeita de garantir aquele sorrisão no final da semana quando os resultados dos testes melhorarem. Sem falar que incentivar exercícios físicos é uma ótima dica para mulheres de todas as idades.
Truque: Mostre os gráficos e como elas podem controlar o progresso utilizando as dicas do jogo.
Chances dela gostar: ★★★★☆



Jogo: Nintendogs
Plataforma: Nintendo DS
Por que elas vão gostar:
Não existe menina no mundo que não resista a um filhotinho fofinho de cachorro. Ainda mais quando elas podem exercitar suas habilidades de zelo, cuidando e dando carinho para os cachorrinhos. Só não estranhem elas gostarem das raças que você ache mais feias.
Truque: Mostre como é fácil fazer o filhotinho deitar apenas usando a Stylus e veja o brilho no olhar das garotas.
Chances dela gostar: ★★★★★

Jogo: Série Phoenix Wright
Plataforma: GBA / DS
Por que elas vão gostar:
Pode parecer uma escolha estranha, mas PW é uma série simples de ser jogada: a garota só precisa saber falar inglês. Os casos que o advogado Wright precisa resolver são muito divertidos e agradam todo mundo. Por ser algo muito específico, pode ser que nem todas gostem de primeira. Mas seja persistente, pois se ela gostar, ela terá muitos casos para resolver.
Truque: Jogue o primeiro caso ao lado e depois a deixe no comando.
Chances dela gostar: ★★★★☆

Jogo: Cooking Mama
Plataforma: Nintendo DS
Por que elas vão gostar:
Coloque duas porções de minigames, misture com três colheres de diversão e várias pitadas de fofura. Essa é a receita que vai deixar qualquer menina apaixonada por Cooking Mama, um dos mais criativos jogos do Nintendo DS. Quando você menos perceber, as garotas já terão feito mais de 50 receitas e vão pedir por mais. Ainda bem que já lançaram o 2 e o de Wii.
Truque: Primeiro faça a garota jogar com a ajuda da Mama, para incentivar ela a aprender a jogar direitinho.
Chances dela gostar: ★★★★★

Jogo: Super Princess Peach
Plataforma: Nintendo DS
Por que elas vão gostar:
Jogos de plataforma fazem sucesso entre as garotas, só que nem todos conseguem ser simples o suficiente para algumas não muito acostumadas com controles. Esse jogo é simples, fácil e divertido. Tudo na dose certa.
Truque: O guarda-chuva de Peach e as quatro personalidades são uma maneira ótima de brincar com o humor flutuante de sua namorada. Mas na esportiva, ok?
Chances dela gostar: ★★★★☆

Jogo: My Sims
Plataforma: Nintendo DS
Por que elas vão gostar:
Já que a série The Sims ainda não possui uma versão fiel a original para os consoles da Nintendo, o jeito é se aventurar no criativo My Sims, uma mistura de Animal Crossing com o simulador de vida real. As tarefas são simples e a personalização é ideal para aguçar ainda mais a criatividade das mulheres.
Truque: Mostre as decorações especiais para a casa. Infalível.
Chances dela gostar: ★★★★☆

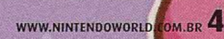
Jogo: Harvest Moon DS Cute
Plataforma: Nintendo DS
Por que elas vão gostar:
Por que elas vão gostar: Mulheres gostam de jogos de gerenciamento e que tenham "elementos bonitinhos". A série Haverst Moon sempre fez tanto sucesso entre o público feminino, que uma versão exclusiva para garotas foi lançada há poucos meses. Com direito a controlar a garota loirinha dos outros jogos da franquia.
Truque: Coletar frutas, cuidar da roça e arrumar um marido sem precisar de horas de maquiagem.
Chances dela gostar: ★★★★☆





Jogo: Wii Sports
Plataforma: Wii
Por que elas vão gostar:
Esse é manjado, mas não tem como ficar de fora de uma lista de indicações para uma menina. Os controles simples dos jogos vão conquistar garotas de todas as idades. Ainda mais por unir uma galera para jogar ao mesmo tempo, onde não tem essa de "pagar mico".
Truque: Mostre como jogar boliche no Wii Sports é muito menos cansativo que o real.
Chances dela gostar: ★★★★★





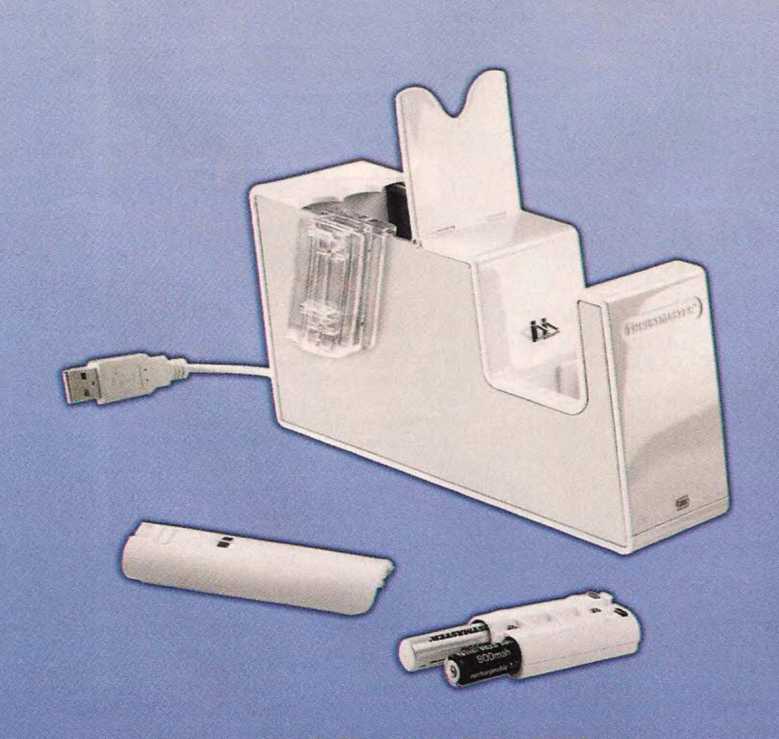
Estilo, inovação e qualida

Bri



T-Wireless NW

Controle wireless - Wii



T-Charge One NW

Estação de recarga para seu Wii Remote



Kart Challenge

Volante para jogar Mario



©2009 Nintendo . Todos direitos reservados. Mario Kart, Wii Fit, Wii, Nintendo DS, o logo, e logos relacionados são marcas registradas da Nintendo.

de.

ncadeira de gente grande.



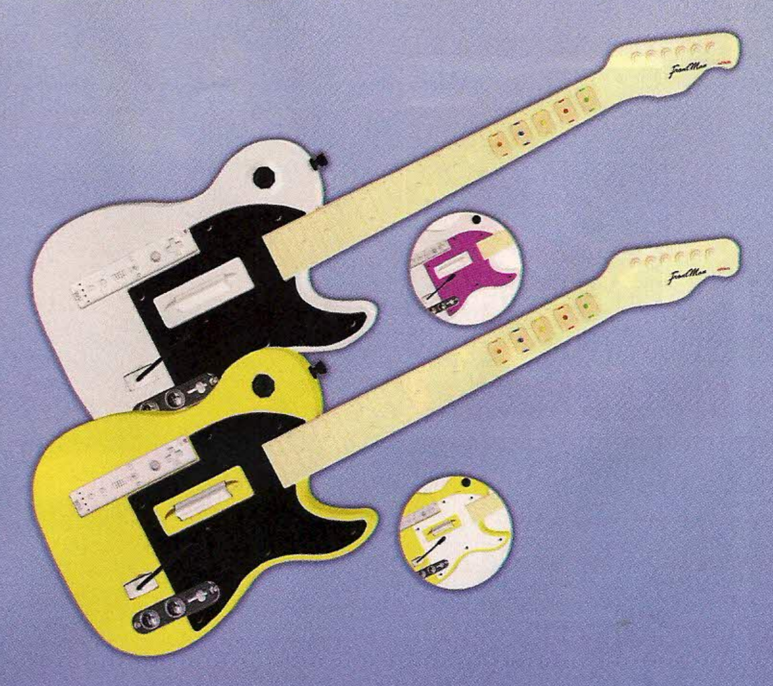
T-Fitness Pack NW

Kit completo para Wii Fit



W

Kart - Wii



FRONTMAN WIRELESS Guitar - Wii

Guitarra wireless



P Tech
UTOS INTELIGENTES

Distribuidor exclusivo na América Latina
www.jptech.com.br
Tel: (11) 3068-9009

BONITO, DIVERTIDO E ESTILO CARTOON: só em consoles Nintendo!



Ghostbusters: The Video Game
Produção: Atari
Desenvolvimento: Red Fly Studio (Wii), Zen Studios (DS)
Plataforma: Wii, DS
Gênero: Ação/Shooter
Jogadores: 2 / 1 (DS)
Lançamento: 16 de junho de 2009

QUEM VOCÊ VAI CHAMAR?

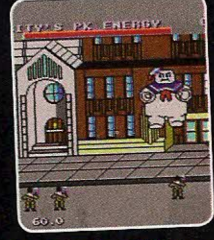
Os Caça-Fantasmas voltam à ativa com Ghostbusters: The Video Game
– Rodrigo Ortiz

Se há algo estranho na vizinhança, quem você vai chamar? Não, nada de bombeiros ou polícia: chame os Ghostbusters! Também conhecidos no Brasil como Caça-Fantasmas, o grupo nasceu com o filme de mesmo nome em 1984 e gerou instantaneamente uma verdadeira legião de seguidores, resultando ainda em um segundo filme, quadrinhos, desenhos animados, além de vários outros produtos, incluindo games.

Desde 1989 sem produções no cinema, há muito os fãs clamavam por uma nova versão. Boatos correm sobre um terceiro filme para os próximos anos, mas há muita especulação e não se sabe o destino do projeto. Mesmo assim, com ou sem filme, existem várias razões para alegria: tanto o Wii quanto o DS irão ganhar ainda este ano um novo game com a trupe. Prepare seu Proton Pack, pule no Ecto-1 e vamos à luta!

VETERANOS DA CASA

Os Busters já passaram por vários consoles da desde o começo de suas aventuras, incluindo grandes games para os finados consoles da Sega. Quem sabe o lançamento não traz algum destes de volta à ativa com o Virtual Console? Confira alguns dos grandes momentos:



Ghostbusters (1987)
Produção: SEGA
Desenvolvimento: SEGA
Plataforma: Master System
Gênero: Ação
Jogadores: 1



Ghostbusters (1987)
Produção: Activision
Desenvolvimento: Bits Studio
Plataforma: NES
Gênero: Ação
Jogadores: 1



The Real GhostBusters (1987)
Produção: Data East
Desenvolvimento: Data East
Plataforma: Arcade
Gênero: Ação
Jogadores: 3



Ghostbusters (1990)
Produção: SEGA
Desenvolvimento: SEGA
Plataforma: Mega Drive (Genesis)
Gênero: Ação
Jogadores: 1



USE O DETECTOR para encontrar assombrações

Ah, nada como o primeiro dia de trabalho. E quem diria, você, um caça-fantasmas? Sua mãe falou que seria melhor estudar direito, medicina... mas não - seu sonho sempre foi acabar com as assombrações da cidade. Como um novato no grupo dos Ghostbusters você - um rapaz ou moça aspirante a ser um grande espalhador de ectoplasma - acaba de ser recrutado(a) por Egon Splenger, líder e inventor dos caça-fantasmas para testar os novos equipamentos desenvolvidos por ele e Ray Stantz. E parece um ótimo momento para entrar no negócio! Dois anos depois da última grande aventura do time (Ghostbusters II), a atividade paranormal na cidade começou a aumentar. Quem sabe o que você enfrentará?

UM MUNDO FAMILIAR

Os fãs irão se sentir literalmente em casa no novo game. Além de integrá-lo pelo ponto-de-vista de um novo membro, aproveitando assim o máximo da personalidade dos outros Ghostbusters, vários grandes personagens da série darão as caras no game. O principal deles é, claro, o vilão. Gozer the Gozerian, um semi-deus antigo e antagonista do primeiro filme voltou para tentar mais uma vez acabar com a cidade.

Para a alegria dos fãs e infelicidade de Gozer, ele ainda está preso na forma do boneco de marshmellow Stay Puft, com seus açucarados 15 metros. Desta vez, porém, já está mais acostumado com o

CAMINHOS CONTURBADOS

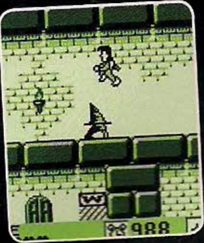
O desenvolvimento do novo Ghostbusters foi no mínimo caótico. Tudo começou com a ZootFly, que iniciou o desenvolvimento independente do projeto em maio de 2006, sem ter segurado direitos de produção com a Sony, chegando até a lançar imagens e vídeos do game. Ao se deparar com problemas para obter os direitos, o projeto perde o tema de Ghostbusters e segue por outra linha com o nome TimeO.

Em 2007, a Sierra Entertainment e a desenvolvedora Terminal Reality se encontram com a Sony para discutir a produção de um game próprio da franquia. Reações positivas da produção da Zootfly ajudam a tornar o projeto real.

Meses depois, outra pedra surge no caminho quando a Vivendi se funde à Activision, formando a Activision Blizzard - detentora dos direitos de produção dos games da Vivendi e Sierra. Em 28 de julho a empresa anuncia que cinco franquias seriam lançadas, sendo que Ghostbusters não era uma delas. Depois de um susto inicial, responsáveis na companhia revelam que o projeto não havia sido cancelado, porém tudo ficou na especulação até que a Infogrames anuncia, em 7 de novembro de 2008, que a Atari iria lançar o game em 2009. Ufa!



Ghostbusters II / New Ghostbusters II (1990)
Produção: Activision
Desenvolvimento: Activision, Hal Labs (New)
Plataforma: NES / GameBoy
Gênero: Ação
Jogadores: 1



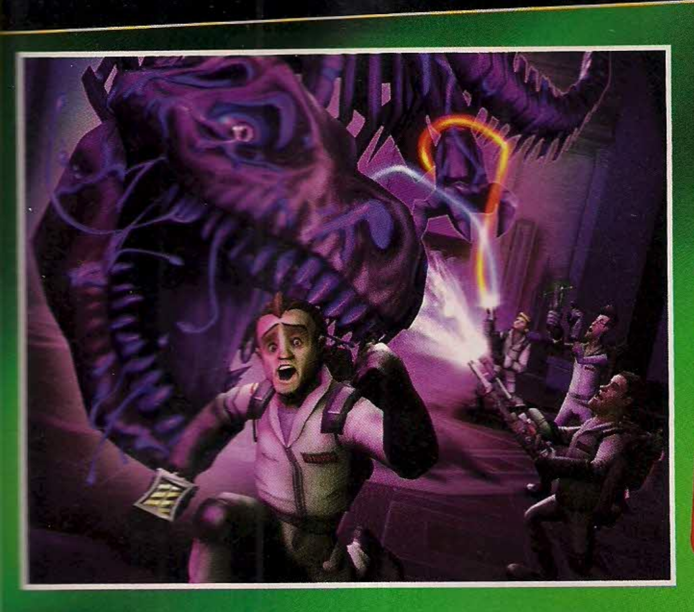
The Real Ghostbusters (1993)
Produção: Activision
Desenvolvimento: Activision (NES), Hal Labs (GB)
Plataforma: Game Boy
Gênero: Ação
Jogadores: 1



Extreme Ghostbusters (2001)
Produção: Light and Shadow Productions (LSP)
Desenvolvimento: Magic Pockets
Plataforma: Game Boy Color
Gênero: Ação
Jogadores: 1



Extreme Ghostbusters: Code Ecto-1 (2002)
Produção: Light and Shadow Productions (LSP)
Desenvolvimento: Magic Pockets
Plataforma: Game Boy Advance
Gênero: Ação
Jogadores: 1



TRABALHO EM EQUIPE

Os Ghostbusters funcionam como um time. Por isso, era de se esperar que os jogadores pudessem jogar em time, certo? No Wii os jogadores poderão controlar dois novatos para acompanhar os antigos Busters em suas aventuras. Cada vez que começar uma fase, poderemos escolher entre partidas single-player ou multiplayer cooperativo. Já começou a partida e seu amigo quer entrar? Sem problema: Se você tem outro controle, basta entrar no jogo e a missão recomeça com os dois jogadores, não importa onde esteja. Para agradar todos os gostos, existem modelos de novatos para ambos sexos.

Partidas em multiplayer prometem muita interação. Seja competindo sobre quem destroi mais objetos na fase ou trabalhando em equipe, as opções são grandes. Na hora da ação, por exemplo, enquanto um jogador usa seu Proton Pack para segurar um fantasma, o outro jogador pode colaborar com seu raio ou ainda, à moda do cinema, jogar a armadilha e capturar o espectro. Contando também com engenhocas atiradoras de meleca e congelantes, o trabalho em equipe pode salvar sua pele muitas vezes. Da mesma maneira, se você for nocauteado, nada como contar com uma mão amiga para te reviver. Toda a ação geralmente se passa em uma tela dividida, como é padrão para o gênero, já que o multiplayer é limitado ao offline. Porém, em certas cenas críticas a divisão some e os dois heróis ficam na mesma tela.

Se você é um fã da série, deve estar se perguntando o que acontece se cruzar os raios. Bem... digamos que o game será bem fiel nesse ponto.

corpo, então além de detonar com a cidade com seu corpo enorme, o grandalhão pode criar seres grudentos para atrapalhar a vida dos heróis. Estourar com eles não será o problema.

Como continuação da história, veremos vários outros elementos resgatados e familiares, além de pontas soltas das aventuras anteriores que convenientemente garantiram uma nova história. O roteiro é feito por Harold Ramis e Dan Aykroyd, os roteiristas do original e atores de Egon e Ray, respectivamente.

O gerente do Sedgewick Hotel ainda está lá, irritado como sempre. Uma visita à biblioteca revela a fantasma Gray Lady, da abertura do primeiro filme, só que desta vez os Busters não irão fugir, mas sim enfrentar ela e suas criaturas - com sua ajuda, claro. Obviamente, Geléia, ou Slimer, o popular mascote e companheiro verdinho dos Caça-Fantasmas também dará as caras. Aproveite para realizar um sonho de longa data - capturá-lo! A missão será parte de seu treinamento como Buster. Aqueles que ficarem de olhos abertos irão reconhecer muitas outras referências, incluindo até o velho Vigo, vilão do segundo filme, preso em seu quadro, agora inofensivo, ou pelo menos só podendo agredir seus ouvidos com suas ameaças e reclamações.

Como a cereja em cima do bolo, o game contará com diversos talentos dos originais, incluindo Harold Ramis, Dan Aykroyd, Ernie Hudson, Bill

PREPARAR, APONTAR...

A tecnologia dos Busters cresceu. Sendo o novato(a) do grupo, ficará em suas mãos testar esse equipamento. As coisas não poderiam ser melhores:



Proton Pack/Proton Beam: Arma padrão para qualquer Ghostbuster, é a arma de raios ligada a uma mochila. O raio duplo laranja e azul destrói tudo que toca, mas especificamente contra fantasmas serve para enfraquecer sua energia espectral. Quando estiverem fracos, o raio se torna um tipo de laço que os envolve. A arma foi a que ganhou mais novidades:



Boson Dart: Melhoria para os Proton Packs, é um tiro de partículas boson despolarizadas que sobrecarrega o raio comum. Basicamente, é um mini-sol altamente destrutivo que enfraquece os fantasmas mais facilmente, porém sobreaquece o Proton Pack muito mais rapidamente.



Slime Blower: Um lançador de gosma que pode ser usada para enfraquecer inimigos carregados com energia negativa, além de cobrir objetos com gosma carregada de energia positiva. Objetos cobertos com a gosma podem ser envolvidos e manipulados pelo tiro comum do Proton Pack, assim como fantasmas, além de poderem ser lançados a grandes distâncias com Boson Darts. Como um tiro alternativo, é possível acumular gosma e lançar um tipo de mina que, quando explode, pode cobrir grandes áreas com a meleca e livrá-la de gosma carregada negativamente.



Stasis Beam: Tiro de efeito temporário, o Stasis Beam imobiliza espectros para que o jogador possa cuidar de uma ameaça de cada vez. Não dura muito, mas o suficiente para tirar os Busters de enrascadas. Seu tiro alternativo, o Shock Blast, cria uma onda de choque que destrói objetos próximos, repele fantasmas e pode até vencer fantasmas mais fracos.



Ghost Trap: A boa e velha armadilha. Depois que um fantasma está enfraquecido, basta alinhá-lo acima da armadilha e ativá-la para sugar o espectro para seu interior.

PKE Meter: Aparelho portátil que detecta a presença de fantasmas, também podendo ser usado para rastreamento.



Ecto-Goggles (ou Para-Goggles): Modo de visão alternativo, deixa o game em primeira pessoa e permite que os usuários vejam o mundo fantasma, incluindo locais escondidos, dicas, pistas e resíduos ectoplasmáticos.

Murray (os Busters), assim como outros como Annie Potts, Brian Doyle Murray e William Atherton.

NÃO CRUZE OS RAIOS!

Na hora da ação, o controle do Wii fará muita diferença. Mire em seus inimigos usando o remote, prepare o equipamento que irá usar e depois basta atirar com o B. Na prática, quando um inimigo é acertado, o raio passa a envolvê-lo. O jogador deve agüentar e enfraquecê-lo o suficiente para que ele possa ser capturado. Quando chegar nesse ponto, o processo de captura se faz com movimentos do controle em direções específicas. Nada que complique demais, mas com certeza esforço o suficiente para que você fique com orgulho da captura.

Você poderá contar com várias outras engenhocas e equipamentos. Para apoiar seu Proton Pack (a mochila com arma de raios padrão), existem os chamados "Boson Darts", que podem ser atirados com o botão A, que são disparos concentrados para facilitar a sua vida. A procura de fantasmas incluirá também o PKE meter, que ajuda a encontrar espectros antes que eles te encontrem, assim como óculos especiais para encontrar rastros e áreas ocultas.

De resto, espere uma dublagem de ótima qualidade com todo elenco e gráficos que, pelo menos de acordo com os desenvolvedores, serão surpreendentes, incluindo vários efeitos visuais nos ambientes destrutíveis, iluminação realista, efeitos de transparência e aparência caprichada nos raios do Proton Pack. Em vez de apelar para o foto-realismo nos modelos dos personagens, no Wii os Busters serão versões estilizadas, mais como desenhos animados. Cabeças grandes e corpos caricaturais, com Proton Packs gigantes.

Ao que parece, temos uma aventura completa ao estilo dos clássicos. Prepare seu equipamento, novato.

Não podemos deixar Gozer destruir Nova Iorque! NW



MIRE, com seu Wii Remote e... pimba!





CAÇANDO FANTASMAS na fila, no banheiro, no avião

ENQUANTO ISSO, NO DS...

Com outro time de desenvolvimento, o DS também terá sua versão, sendo que várias coisas ficarão exclusivas ao portátil. Pra começar, esqueça todo o enredo com os novos recrutas. No DS, as coisas funcionarão à moda antiga - você poderá usar qualquer um dos quatro Busters originais. Isso muda um pouco o enredo, mas de resto é basicamente a mesma coisa: 2 anos depois de Ghostbusters 2, começa uma nova invasão fantasma na cidade. Detalhe: mesmo que mantenha as semelhanças com os personagens, o DS infelizmente não terá dublagens. Paciência.

Cheio de elementos de RPG, esta versão terá um destaque grande no Ecto-1, a caranga dos Busters. Boa parte do game se passa dirigindo esse carro pelas ruas tridimensionais de New York, fato que não ocorria nos games desde as primeiras versões da série. Corra, desvie de obstáculos e chegue a tempo no seu objetivo, de preferência sem detonar muito o carro. O veículo também é usado como um tipo de "base móvel". Nele você poderá trocar de armas e kits de primeiros-socorros.

Baseando-se em uma vista superior, você poderá controlar um personagem de cada vez nas missões. A tela superior fica para informações do personagem, enquanto a ação fica na inferior. Se quiser, com um toque na tela você poderá trocar de lugar com outro companheiro. Muitas vezes você irá se deparar com tarefas que apenas um dos personagens pode fazer, então terá que se acostumar com os talentos de cada um.

Fazer missões é importante porque garante dinheiro para melhorias em equipamento e pesquisa. Outro ponto de atenção é o ectoplasma: durante missões você encontrará poças de meleca verde. Colete-as para acelerar sua pesquisa e produção de novas tecnologias. Você pode acompanhar esses marcadores facilmente na tela superior.

Na hora da ação, basta tocar com a stylus no ponto que quer atacar para lançar o raio da Proton Pack. Enfraqueça seu inimigo o suficiente, depois use L para jogar a armadilha e capturá-lo. Missão cumprida!

SEM MEDO DE FANTASMAS

Seja nos filmes, desenhos ou games, a série Ghostbusters sempre foi conhecida por seus personagens estranhos e divertidos. Conheça as principais caras do elenco: (Entre parênteses, o ator original)



Peter Venkman (Bill Murray): Apesar de ser um doutor em parapsicologia com um Ph.D. em psicologia, é o que menos dá importância aos aspectos científicos de sua profissão e geralmente é relativamente cético. Conhecido por sua personalidade marcante e irônica, é um mulherengo e um dos personagens mais populares. Entre os Ghostbusters, se destaca como um líder, exatamente por ser mais sociável que Ray ou Egon, fato que ajudaria o time muitas vezes.



Raymond "Ray" Stantz (Dan Akroyd): Especialista em história paranormal e metalurgia, Ray é considerado por seus companheiros como o "coração" dos Caça-Fantasmas - geralmente é o que mais se envolve com o trabalho, com uma expectativa quase infantil e até ingênua. Conhecido por explicações técnicas desnecessariamente longas, foi quem criou, junto de Egon, as teorias e equipamentos usados pelos Ghostbusters.



Egon Spengler (Harold Ramis): O cérebro por trás dos Ghostbusters, Egon é um cientista brilhante que criou com Ray todo o equipamento usado na luta contra os fantasmas. Responsável pelo aspecto teórico dos estudos do grupo, geralmente é a fonte de referência para qualquer dúvida. O mais sério e direto do grupo, também é o mais tímido e com mais dificuldades de se relacionar com outras pessoas.



Winston Zeddemore (Ernie Hudson): O "faz-tudo" dos Ghostbusters. Quando o grupo está recrutando novos membros, é o único candidato, sendo contratado em seguida, afirmando que, desde que lhe paguem, acreditará em fantasmas, ETs ou seja lá o que for. Único do time que não tem relação com paranormalidade ou ciência, tende a ser a voz da razão para o grupo, sendo que só passa a acreditar nos fantasmas após vê-los com seus próprios olhos.



Slimer / Geléia (Ivan Reitman - Ghostbusters / Robin Shelby - Ghostbusters II): Um fantasma voador verde, translúcido e gosmento com dois braços finos. Grande amigo dos caça-fantasmas, o verdinho, que se tornaria muito popular nos desenhos animados, é conhecido por adorar comer acima de tudo e não ser exatamente inteligente. Originalmente, não tinha nome, passando a ser chamado de Slimer (Geléia, no Brasil) nos desenhos animados.



Ecto-1 (ou Ectomobile)
Não exatamente um personagem, mas tão representativo quanto, o Ecto-1 é o meio de transporte dos Caça-Fantasmas. Equipado com vários equipamentos, assim como um espaço para Proton Packs e armadilhas, era originalmente um Cadillac Miller-Meteor de 1959 que foi modificado por Ray.



Janine Melnitz (Annie Potts): Secretária dos Busters é muito útil ao grupo em diversas situações. Nos desenhos, chega a por vezes salvar o time, assumindo até o papel de uma Caça-fantasmas também. Tem uma queda por Egon nos desenhos e no primeiro filme, mas acaba no segundo ficando com Louis Tully.



Louis Tully (Rick Moranis)*: Contador, passa a trabalhar com o tempo como consultor financeiro e legal para os Busters. No primeiro filme, é indiretamente responsável pelo retorno de Gozer, pois, junto de Dana, estava possuído. No segundo filme, age como advogado dos Busters e ajuda a salvar o dia roubando o uniforme e o próton Pack de Egon para vencer o fantasma de Vigo.

Dana Barrett (Sigourney Weaver)*: Música profissional, toca violoncelo numa orquestra. Moradora do mesmo prédio de Louis Tully, entra em contato com os Busters quando fantasmas começam a se manifestar em seu apartamento. Mais tarde, com Louis, acaba sendo usada para trazer Gozer de volta à ativa. Durante o filme também rola um clima entre ela e Peter.



Stay Puft Marshmallow Man: Popularmente chamado de "Boneco de Marshmallow", "Stay Puft", entre outros, é o mascote da fictícia marca de marshmallows Stay Puft (algo como "fica fofinho"). Personagem recorrente, acaba tornando-se um vilão quando Gozer assume sua forma para destruir Nova Iorque.



Gozer (Slavitzva Jovan / Paddi Edwards - voz): Vilão do primeiro game, Gozer, também conhecido como Gozer the Gozerian, entre outros nomes, é um semi-deus andrógino antigo cultuado por diversos povos. Com a ajuda de dois demônios, Zull e Vinz Clortho, surge no mundo humano para destruí-lo a partir de Nova Iorque. Durante a batalha contra os Busters, acidentalmente assume a forma do boneco da marca Stay Puft, a qual absorve dos pensamentos de Ray.



Vigo (Wilhelm von Homburg)
Vigo the Carpathian ou Vigo Von Homburg Deutschendorf era um mago do século 16. Nascido em 1505 na Carpátia, na Hungária, ele era um tirano que dominava o país. Mas como diz o ditado, "erva ruim geada não mata", então o vilão durou até os 105 anos, época em que foi assassinado pelo povo. Anos depois, o maluco surge em um quadro e começa a aterrorizar Nova Iorque, tentando voltar à vida. Adivinha quem tem que salvar o dia?

*Louis e Dana não estarão no game por opção dos atores.



PREVISÕES: ELECTRONIC ENTERTAINMENT EXPO 2009

Leitores votaram e nós especulamos o que de melhor e mais bombástico a edição deste ano do maior evento de games poderia trazer para Wii e Nintendo DS
— Odir Brandão

VEJA A COBERTURA ONLINE NOS SITES:
NINTENDO.COM.BR
EGW.COM.BR



SERÁ QUE o grande Travis volta ao Wii?

Nintendista que é nintendista espera todo ano por uma nova edição da Electronic Entertainment Expo, que acompanha sempre uma cobertura na sua Nintendo World com todos os detalhes de quem foi pessoalmente ao evento.

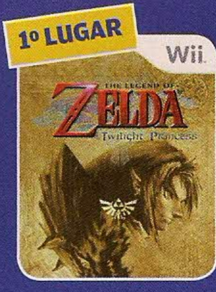
Enquanto você lê esta matéria, é provável que o nosso editor Orlando Ortiz já esteja em Los Angeles apurando de perto todas as novidades. Enquanto isso, vamos adiantar as grandes novidades da edição deste ano da mais famosa feira de games do mundo e, é claro, especular um pouco também!

Esqueça as edições 2007 e 2008, este ano tudo é diferente - do lado positivo da palavra, é claro. É verdade que a E3 no formato de 2006 e principalmente dos anos anteriores nunca mais será a mesma, mas ao menos poderemos esperar pelo retorno de boa parte daquele glamour dos tempos dourados.

UMA E3 INESQUECÍVEL

O que você espera para a E3 2009? Em especial, quais são suas expectativas para a conferência da Nintendo, o grande clímax do evento? Lançamos a enquete na comunidade oficial da Nintendo World no Orkut, eis o resultado com os mais votados:

1º LUGAR



NOVO ZELDA PARA Wii

Este é um palpite clássico. Todo mundo adorou The Legend of Zelda: Twilight Princess, mas o jogo saiu em conjunto com a versão do GameCube e sabemos que o Wii ainda tem muito mais a oferecer para uma próxima aventura de Link. É certo que um novo Zelda Wii está a caminho, afinal é "lei" da Nintendo ter pelo menos dois jogos da série Zelda em cada console, a grande incógnita é quando ele será revelado para o mundo. O poder de destruir a concorrência quando quiser está nas mãos do mestre Miyamoto, se a data escolhida for nesta E3 aí que ninguém segura a Nintendo mesmo. Desta vez exclusivo e compatível com o Motion Plus, um trailer de um novo The Legend of Zelda Wii para 2010 é tudo o que queremos ver na E3 para ela ser perfeita.

2º LUGAR



NOVO STAR FOX PARA Wii

É, não só de Mario e Zelda se faz um nintendista feliz. Star Fox já foi uma franquia de peso na família Nintendo, mas infelizmente a série acabou não vingando no GameCube e sumiu dos consoles grandes. O máximo que conseguiu depois disso foi um Star Fox Command para o Nintendo DS, que lembrava muitos os tempos áureos da franquia e por isso é o melhor Star Fox que você pode jogar nos últimos 12 anos.

É realmente impressionante como a quantidade de jogadores esperando pelo lançamento de uma versão inédita para o console branco é equivalente ao número de fãs que a franquia Star Fox matem mesmo há tantos anos sem um jogo novo. Mas com o Wii e sua jogabilidade única, é lógico que os fãs sonham com uma nova versão. E é aí que surge o impasse: Star Fox deve ser um jogo apenas de nave, como eram os ótimos Star Fox (SNES), Star Fox 64 e Star Fox

Command... ou deve mesclar ação terrestre e espacial como os não tão bem sucedidos jogos do GC Star Fox Adventures e Star Fox Assault?

Seja lá qual for sua opinião, o importante mesmo é que Fox McCloud precisa marcar o seu retorno triunfal - e, fala sério, o Wii Remote com o MotionPlus seria perfeito para as fases de combate aéreo da raposa, hein?! Dylan Cuthbert, o criador da série, já disse em entrevistas que não quer saber de se envolver em um novo jogo tão cedo, então quem sabe a Nintendo resolve pegar para si o projeto de um Star Fox Wii...

3º LUGAR



ZELDA: SPIRIT TRACKS (DS)

O DSi também promete muitas coisas boas para esta E3 2009. Uma delas é alguma novidade a mais sobre The Legend of Zelda: Spirit Tracks, a mais nova empreitada de Link no portátil.

Revelado pela primeira vez na GDC deste ano, Spirit Tracks está para Phantom Hourglass assim como Majora's Mask do N64 está para Ocarina of Time. Ou seja, trata-se da mesma roupagem do game anterior, mas com uma história paralela e alguns elementos inéditos. No novo jogo para o DS, a surpresa que vemos logo de cara é o meio de transporte de Link - um trem. Para chegar a novos mapas e dungeons agora você precisará percorrer um caminho de trilhos que até o momento parece ser bem linear e simples. Mas não se preocupe, se deu certo com a Epona e até com barco, não tem porque dar errado com um trenzinho...

Com sorte, Spirit Tracks pode estar em versão jogável na E3 e o Orlando consegue até testar o jogo em primeira mão. Que cara sortudo!

4º LUGAR

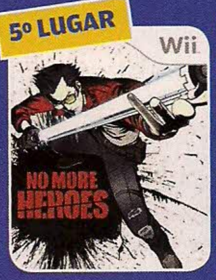


REMAKE DE POKÉMON G/S/C PARA DS

Mesmo antes dos rumores se confirmarem, os leitores do Orkut já estavam esperançosos da chegada de um remake para a segunda geração da série Pokémon. Agora já é oficial e Pokémon Heart Gold e Soul Silver serão lançados ainda neste ano no Japão - e provavelmente a versão americana fica para 2010.

Pokémon é sempre legal e pode-se dizer que a fórmula é eterna. Para muitos - não para mim, entretanto, que ainda prefiro a versão Yellow - as versões Gold e Silver foram as melhores. Nada mais justo então do que um remake caprichado. Se Fire Red e Leaf Green ficaram excelentes no GBA, imagine só Heart Gold e Soul Silver no Nintendo DS! Mais imperdível que isso só mesmo as informações que a Nintendo deve soltar sobre Pokémon na E3 deste ano. Algumas imagens, de repente um trailer, quem sabe até o anuncio de algum novo título para o Wii também! Ah Nintendo, queremos Pokémon, queremos Pokémon...

5º LUGAR



NO MORE HEROES 2 (Wii)

A continuação da história do icônico Travis Touchdown também foi muito cotada entre as pessoas que votaram. Estamos falando de Suda 51, o cara por trás de Killer 7 e Fatal Frame IV, para citar apenas dois jogos. Estamos falando de um jogo de mapa aberto que foi um dos grandes destaques do Wii em 2008. Sim, No More Heroes: Desperate Struggle tem tudo para ser ainda melhor e mais completo que seu antecessor.

O próprio Goichi Suda já afirmou há algum tempo atrás que uma das melhorias certas que No More Heroes 2 terá é na maior liberdade de ações do personagem principal. Sem falar no sangue, muito sangue...



TODOS aguardam por uma nova aventura com Link

RELEMBRANDO: MELHOR MOMENTO DA E3 2004

Primeiro trailer de Zelda: Twilight Princess

Se um dia você ler um livro sobre a história da Nintendo até os dias de hoje, para esse livro realmente ser completo ele precisa ter um capítulo inteiro dedicado a E3 2004. A E3 do ano que foi criado o Orkut, do ano da chegada do navegador Mozilla Firefox e do ano de lançamento do Nintendo DS vai estar para sempre na memória de quem assistiu ou leu de alguma forma sobre a conferência da Nintendo naquela feira de games.

Sala escura, Reggie Fils-Aime falando ao microfone. Pelas suas palavras e o tom de suspense, parecia claro que algo grandioso estava finalmente para ser anunciado. E então um vídeo começa a rodar no telão ao lado. Olhares atentos, expectativa, ensaios de gritos de excitação... Que jogo é aquele? Seria mesmo "O jogo"? E que gráficos incríveis... espera... um cavalo... uma espada... é... é... ZELDA! Sim! Sim! Novo Zelda para GameCube e com gráficos "dos sonhos"!

A sala explodiu em gritos misturados com muito "yeah!" e "Oh my God!". Talvez eu nunca tenha visto uma comemoração Nintendo tão intensa e emocionante na história da E3. E para completar, logo depois surge um inigualável Shigeru Miyamoto brandindo uma Master Sword. Momento épico. Inesquecível.

Se você perdeu a E3 2004, ainda há uma chance de conhecer uma das maiores reações do público em uma conferência da Big N. Não com a mesma intensidade. Mas ainda assim com muita emoção. Acesse o link do Youtube a seguir e confira o vídeo de quando The Legend of Zelda: Twilight Princess foi revelado pela primeira vez ao mundo. Obrigatório ver e rever! www.youtube.com/watch?v=uXrsK8ICp8E

Patrocínio:





KINGDOM HEARTS: universalmente favorito

KINGDOM HEARTS 358/2 DAYS (DS)

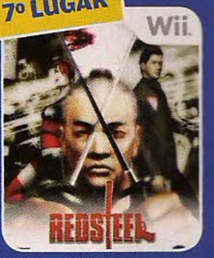
6º LUGAR

O que aconteceria se juntássemos os principais personagens de Final Fantasy com o mundo mágico dos desenhos clássicos da Disney e adicionássemos um protagonista inédito com carisma? Kingdom Hearts só tem um jogo em plataforma Nintendo (Chain of Memories para GBA), mas conquistar o coração nintendista não é uma tarefa difícil para o trio imbatível Sora, Donald e Pateta. Em 358/2 para DS vamos conhecer mais a cerca do personagem Roxas, um dos protagonistas de Kingdom Hearts II. Mas já chega do sistema de batalhas diferenciado de CoM – o novo jogo vai reproduzir gráficos 3D e jogabilidade parecida com a versão principal da série.

Outro detalhe que não pode ser esquecido é que a versão DS de KH terá um exclusivo modo competitivo e cooperativo, neste último mais quatro amigos podem se unir a você, cada um controlando um membro da Organização XIII, e realizar algumas missões que não afetam o modo principal da história. Imagens? Vídeos? Data de lançamento? Kingdom Hearts 3 para Wii? As expectativas são boas para a E3...

RED STEEL 2

7º LUGAR



Agora é mais oficial do que nunca: a continuação do polêmico jogo da Ubisoft vai mesmo ser lançada neste ano para Wii e será compatível com o acessório MotionPlus. E são muitas as novidades: a concentração da equipe está toda na jogabilidade e em corrigir os erros do primeiro título, então não teremos modos multiplayer; teremos alguns elementos de RPG, como por exemplo evolução do personagem; agora pela primeira vez você vai poder mesclar luta de espada e tiros com a arma em combos; e muito mais.

Quem já gostou do primeiro jogo só tem motivos para pular de alegria com a chegada de Red Steel 2 no horizonte, quem se decepcionou com a primeira versão vai ficar feliz em saber que a Ubi tem a ambição de consertar todos os erros com a ajuda do MotionPlus. Leia mais sobre Red Steel 2 em nosso Vem Aí desta edição!

JOGOS CASUAIS COM O MOTIONPLUS

8º LUGAR



Com o Wii MotionPlus chegando agora em junho, a jogabilidade dos futuros lançamentos para Wii promete mudar para sempre. Como você já leu em outras edições da NW, o MotionPlus é um pequeno acessório que se encaixa no seu Wii Remote e melhora (muito) consideravelmente o reconhecimento dos seus movimentos.

É certo que na E3 teremos a exibição já dos primeiros jogos, principalmente third-parties, que vão usar intensamente esta nova tecnologia. Sem mencionar que teremos os jogos mais casuais como o first-party Wii Sports Resort. Já vai juntando dinheiro porque o MotionPlus é compra obrigatória para o futuro do Wii...

RED STEEL 2 promete inovação

SERÁ que Link salvará Zelda novamente?.



TREINADORES esperam por um saudoso remake

COBERTURA COMPLETA DA E3 2009 É AQUI!

Atenção: não perca na próxima edição da sua NW a nossa cobertura completa e especial com absolutamente tudo o que aconteceu na edição deste ano da Nintendo na E3. Muitos jogos, muitas novidades, muitas fotos exclusivas, entrevistas e mais! Até o mês que vem!

NÃO CUSTA NADA SONHAR

Ok, agora você pode sonhar a vontade. O que você mais gostaria de ver acontecendo na E3? Vamos compilar algumas ideias quase impossíveis (ou não), mande também as suas por e-mail para redacao@nintendoworld.com.br

Agora em inglês: Jump Superstar para DS, Tatsunoko vs. Capcom, remakes do Resident Evil original, Captain Rainbow e Fatal Frame IV para Wii. Ah, como seria bom ver esses jogos em versão americana. Quem sabe pelo menos o Fatal Frame IV dá as caras na E3!

Wii Dashboard: a última atualização do Wii Menu foi bastante significativa, já que solucionou uma importante questão de espaço de memória com o uso de cartões SDHC. Mas quando teremos uma atualização que realmente mude a estrutura do console? Opções de salas de bate-papo entre amigos online, envio de mensagem mais agradável e lista de amigos para vê-los online ou ver o que eles estão jogando seria bem legal...

A volta de um anjo: Kid Icarus sumiu, mas não completamente. O herói-anjo marcou presença com um novo visual todo estiloso em Super Smash Bros. Brawl, o que para todo mundo indicou que um novo game do personagem finalmente será lançado. Será? Será? Se eu soubesse não poderia revelar agora...

Surgindo feito fantasma: a Factor 5, responsável pelos três Star Wars: Rogue Squadron, anunciou há um tempo atrás que está trabalhando em um título para Wii – e que não se trata de um jogo para Virtual Console ou WiiWare. Qual? Ninguém sabe... mas é certo que veremos na E3 alguns nomes totalmente inéditos, que nunca antes tinham aparecido nem em forma de rumor. Ou isso ou se trata de Rogue Squadron IV!

Hadouken! Shoooryuken: Já faz um bom tempo que os nintendistas não são brindados com um novo jogo da série Street Fighter. Bem que a Capcom poderia lançar uma versão de Street Fighter IV para o Wii, não? A E3 seria o palco perfeito para esse anuncio. Ou quem sabe o Street Fighter II Turbo HD Remix para o WiiWare. Se não for dessa vez, pelo menos um novo Dragon Ball deve salvar o gênero luta para o console...

Velocidade de verdade: F-Zero é outra franquia que seria muito bem recepcionada se fizesse uma visitinha nesta edição da E3. Novos veículos, muito mais velocidade, jogabilidade realmente inventiva com o Wii Remote e sem focar no Classic Controller.

Vilões protagonistas: e se Wario e Waluigi protagonizassem uma aventura estilo plataforma 3D para Wii ou DS? Seria uma surpresa muito agradável. O Wario já até tem uma boa experiência em jogo solo.

Criatividade é um dom: a 2D Boy já mostrou que tem competência, afinal o primeiro projeto independente dela não foi nenhum outro senão o super premiado World of Goo. Que tal um novo projeto ambicioso financiado pela Nintendo? Com certeza vai sair algo grandioso!

STAR FOX ficaria melhor com um Wii Remote

Patrocínio:



GOLAÇO À MODA ANTIGA

Como Internacional SuperStar Soccer driblou, fintou e conquistou a torcida gamer!
— Odir Brandão

Com certeza você já teve ou ainda tem um Super Nintendo ou Nintendo 64, certo? Então você deve ter jogador pelo menos uma versão da primeira série de futebol da Konami. Na voz daquele narrador de fundo inesquecível relembramos com tapete vermelho: Internacional Superstar Soccer.

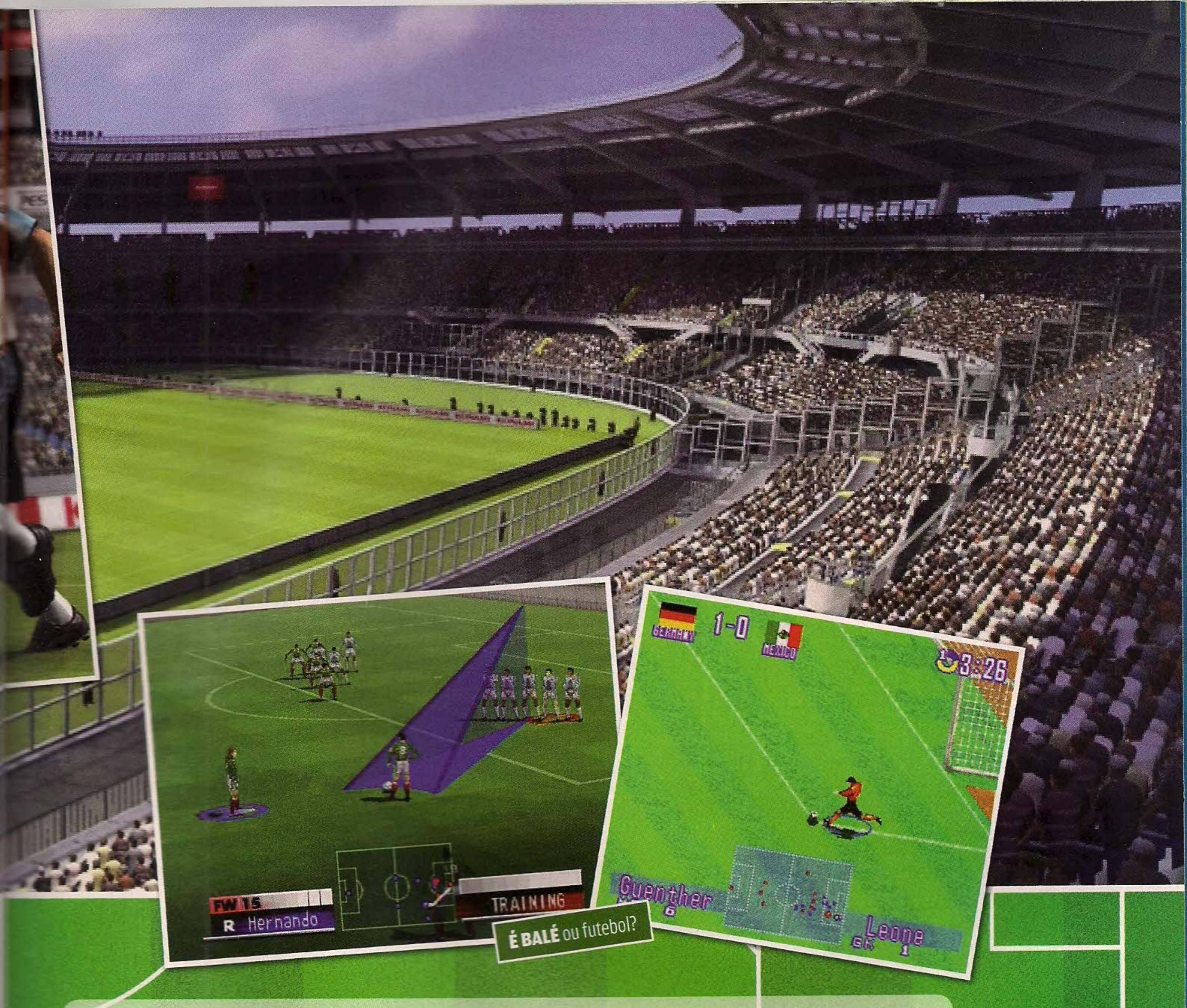
Internacional Superstar Soccer
Plataforma: SNES
Lançamento: 1994
Curiosidade: uma versão ainda melhor surgiu um ano depois com o nome de "Deluxe" na caixinha... e com um código até o juiz podia se transformar em cachorro.

Copa do mundo de 1994. Talvez você ainda não tivesse nascido nessa época, talvez você fosse bem pequeno, mas com certeza o sangue brasileiro apaixonado por futebol já corria em suas veias - ou na do seu pai. A vibrante e desesperadora final contra a Itália decidida nos pênaltis foi algo que jamais será esquecido.

E ISS, o queridinho Internacional Superstar Soccer, não poderia nascer em época melhor. Embalados pela conquista do tetra, os brasileiros gostaram tanto do primeiro grande jogo de futebol da Konami que o título explodiu em sucesso e mereceria até a publicação de um livro dando-lhe glórias.



O gol era enorme, a jobalidade arcade perfeita. Quem não se divertiu com Internacional Superstar Soccer, lamento, não teve infância. Na época, e por muito tempo, nenhum outro jogo de futebol sequer chegava perto de ser tão bom, tão bem feito, tão "real". Você podia driblar, pedalar, dar chapeuzinho e realmente humilhar o oponente com suas técnicas vorazes. Até as comemorações eram festivas e todo o clima imprimia muita agilidade e harmonia.



É BALÉ ou futebol?

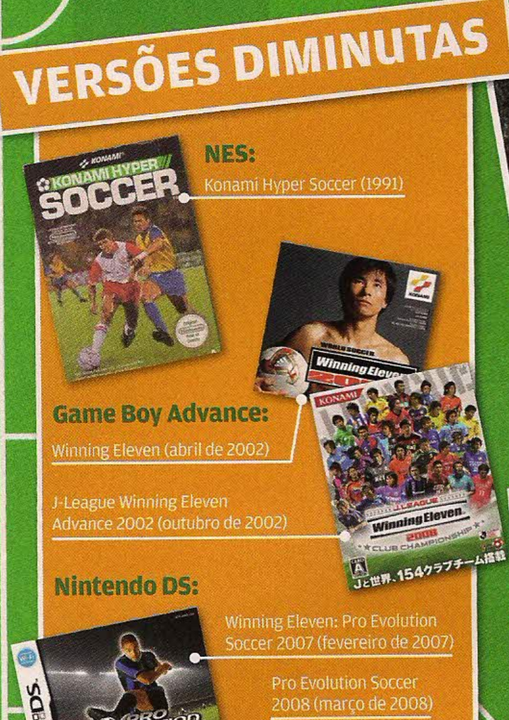
Na parte técnica, desde aquela época os jogadores já tinham suas diferenças de atributos. E eles realmente se cansavam com o tempo em campo, o que era uma grande novidade - bem como o inédito número da camisa dos jogadores amostra nas costas e a narração empolgante. Tinha lá suas manhas e truques para marcar gol com mais facilidade, mas nada disso abalava as competições entre amigos, os campeonatos de rua...

Infelizmente, ISS não tinha os nomes oficiais dos atletas. Mas quem se importava? Nem os nomes falsos foram capazes de diminuir sua popularidade. Alejo, o atacante da seleção brasileira, é até hoje adorado por uma legião de fãs. Uma salva de palmas para o saudoso e incomparável Internacional Superstar Soccer da geração 16-bit.

...E EIS QUE CHEGA A NOVA GERAÇÃO

Com o nome da versão americana também batizada de Internacional Superstar Soccer, o bom futebol retornou ao mundo Nintendo, desta vez com três (excelentes) versões: Internacional Superstar Soccer 64, Internacional Superstar Soccer 98 e finalmente ISS 2000, basicamente as diferenças entre as versões se resumiam a atualizações nas seleções e algum incremento na jogabilidade não muito radical.

Internacional Superstar Soccer 2000
Plataforma: Nintendo 64
Lançamento: 2000
Curiosidade: A grande novidade desta versão era um excelente modo carreira que quase se parecia com um RPG e nele você criava e personalizava seu próprio atleta.





CARTÃO para os jogos da concorrência!

A EVOLUÇÃO gráfica é notável

Mantendo os ótimos gráficos e a jogabilidade suave das duas versões anteriores, o último ISS para o N64 conseguiu o que parecia impossível: melhorar ainda mais a série e deixar o concorrente FIFA levando muitos frangos. Já na parte sonora, os gritos da torcida melhoraram em variedade e deixava a partida por vezes mais empolgante.

Novamente, Alejo e companhia faziam o sucesso entre os fãs, já que o jogo ainda não tinha nomes verdadeiros ou times licenciados. Mas tudo bem, ainda assim era o melhor futebol de todos e adicionava até uma copa européia inédita.

Sem dúvida, Internacional Superstar Soccer conseguiu trilhar um caminho de sucesso também no Nintendo 64. A parte triste da história é que deixou os nintendistas carentes de futebol nos próximos anos que viriam...

O ÚNICO DO FORNINHO ROXO

A Konami amadureceu a série Winning Eleven em outras plataformas concorrentes, com a proposta de criar um jogo mais sério e realista do que Internacional Superstar Soccer. Seguindo a premissa de "antes tarde do que nunca", o GameCube finalmente recebeu uma versão de WE. Para compensar a espera (e a triste falta de uma continuação), o jogo tinha tudo o que qualquer amante do bom futebol gostaria e sonhou por tanto tempo. Realmente satisfez.

Winning Eleven 6: Final Evolution
Plataforma: GC
Lançamento: 2003 (Japão)
Curiosidade: quem tem guarde com carinho, hoje este WE6 é raridade máxima!

O único futebol da Konami no GameCube alivou o desespero dos nintendistas por um bom jogo de futebol. Era impossível não relembrar do consagrado ISS, mas agora com toda a jogabilidade onipotente da nova série Winning Eleven/Pro Evolution.

Cheio de implementos, que para o dono do GC era na verdade tudo novidade, essa versão sofreu um pouco para se adequar ao controller do GameCube, mas nada que um pouco de prática não fosse o suficiente para qualquer um curtir o jogo pelo resto da vida do console. Se tiver quatro controllers pode até aproveitar a opção cooperativa.



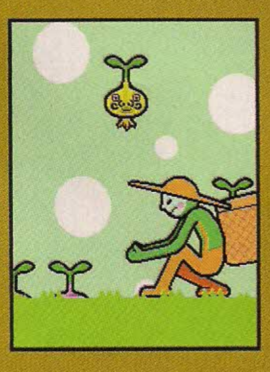
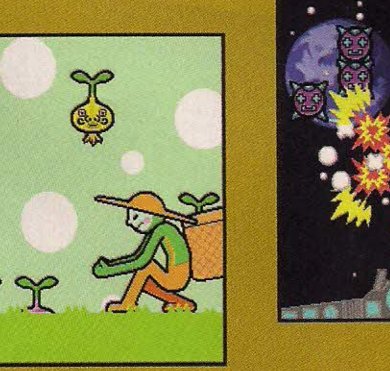
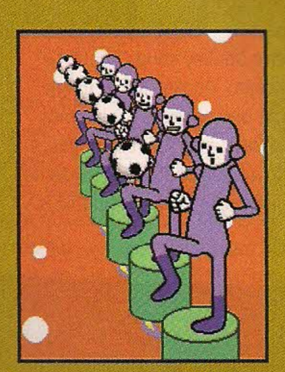
Um Edit Mode também está lá. Perfeito para você fazer as alterações que quiser e até arriscar atualizar o time manualmente. No mais, só um show de gráficos, animações, qualidade, muitos torneios e times e com direito a um modo Master League completo - apesar do idioma japonês atrapalhar nesse último ponto.



Rhythm Heaven é um jogo de ritmo simples e contagiante que qualquer um pode jogar. Se você conseguir acompanhar a batida com o seu dedo no tempo da música, entrará no ritmo do Rhythm Heaven antes que se dê conta.

Mais de 50 jogos rítmicos!






NINTENDO DS

www.rhythmheaven.com

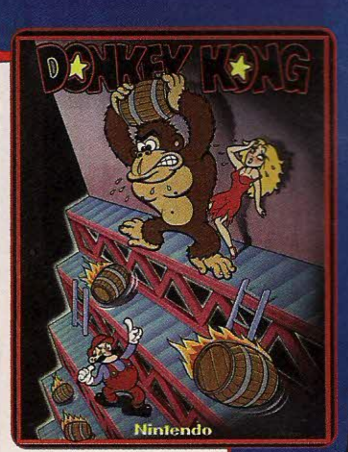
...es para todos

© 2008-2009 Nintendo. © 2008-2009 TSUNKU♂. Co-developed by TNX.
Rhythm Heaven e Nintendo DS são marcas registradas da Nintendo. © 2009 Nintendo. Visite-nos em www.nintendo.com 68304A

ARCADES DA NINTENDO

Há mais de três décadas a Nintendo é uma produtora de sucesso por conta dos portáteis absolutos no mercado, dos consoles com títulos imbatíveis e... Arcades? Talvez a relevância através da história não seja a mesma que os aparelhos de bolso e os videogames, mas até os tempos recentes os fliperamas sobrevivem no Japão, graças às sociedades com outras empresas. Relembramos os clássicos, resgatamos os obscuros das catacumbas. Porque muitos jogos da Nintendo já exibiram a mensagem "Insert Coin"

— Alexei Barros



DONKEY KONG
Desenvolvimento: Nintendo
Produtora: Nintendo
Lançamento: 1981

Guarde isso: um dos mais importantes jogos da história da Nintendo foi um Arcade. Se não fosse por Donkey Kong provavelmente a produtora não existiria hoje, uma vez que o título, supervisionado por Gunpei Yokoi, representou a fundamental retomada no mercado norte-americano com a genialidade de Shigeru Miyamoto na criação, inspirada pelo filme King Kong, do gorila Donkey Kong e do herói Jumpman (futuramente Mario) no resgate da amada Lady (mais tarde Pauline) e das músicas feitas em um teclado eletrônico. No total, há quatro fases de plataforma que se repetem infinitamente no término de cada série.



DONKEY KONG: JUNGLE FEVER
Desenvolvimento: Capcom
Produtora: Nintendo
Lançamento: 2005 (Japão)

A sociedade entre Capcom e Nintendo rendeu excelentes Zeldas para portáteis, mas a Big N também delegou para a produtora de Mega Man jogos do Donkey Kong, que passou pelas mãos da Rare (série Donkey Kong Country) e Namco (série Donkey Konga). Donkey Kong: Jungle Fever, que se apropria de personagens e mecânica de Donkey Kong: Jungle Beat, mas sem os bongôs, é um medal game, tipo de Arcade popular no Japão no qual se ganha como bonificação fichas compatíveis com o próprio jogo.





F-ZERO AX

Desenvolvimento: Amusement Vision
Produtora: Nintendo
Lançamento: 2003

Uma união da Nintendo, SEGA e Namco resultou na Triforce, sistema que possibilita a conectividade entre GameCube e fliperama. Quem utilizava o Memory Card do GC na máquina F-Zero AX podia trocar veículos e pistas com F-Zero GX, e vice-versa. Foram produzidos três modelos de gabinetes: Standard (simples), Deluxe (com sistema hidráulico para simular movimentos) e Monster Ride, capaz de oferecer a melhor experiência de jogo com o sistema Cycraft, que consiste em uma cabine equipada com três servomotores suspendida por um braço gigante.



MARIO KART ARCADE GP

Desenvolvimento: Namco / Nintendo
Produtora: Nintendo
Lançamento: 2005

Apesar de pouco difundido, traz um encontro histórico entre Mario e Pac-Man. Desenvolvido pela Namco, o jogo traz 11 personagens, entre eles Pac-Man, Mrs. Pac-Man, e Blinky, o fantasma vermelho, em um total de 24 pistas divididas em seis estágios. Outro com a placa Triforce, o Arcade possui embutida uma câmera chamada NamCam, que permite tirar uma foto sua para brincar com itens do universo Mario e usar como ícone nas disputas multiplayer. Toda a essência de Mario Kart está presente, a exemplo dos traiçoeiros itens.



MARIO KART ARCADE GP 2

Desenvolvimento: Namco / Nintendo
Produtora: Nintendo
Lançamento: 2007

Também da Namco, também com Triforce, manteve a fórmula consagrada do antecessor, como o uso da NamCam, apenas adicionando pequenas melhorias. Unem-se ao elenco de pilotos os personagens Waluigi e Mametchi, um Tamagotchi – veja só que coisa. A maior adição, todavia, é a implementação da narração das corridas. Koichi Yamadera, popular ator e dublador, com trabalhos como Ghost in the Shell e Cowboy Bebop no currículo, foi a espécie de Galvão Bueno de Mario Kart Arcade GP 2.

O PRIMOGÊNITO NINTENDISTA

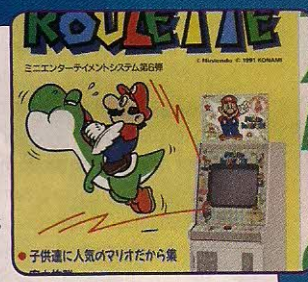
O que faz uma mesa em meio à relação de fliperamas? Tal trambolho é Computer Othello, simplesmente o primeiro Arcade da Nintendo lançado em 1978 somente no Japão. É baseado no jogo de tabuleiro Othello, e as fichas, em vez de serem pretas e brancas, eram representadas por quadrados e cruzes. Os oponentes se sentavam um em cada lado da bancada, usando dez botões para movimentar as peças mostradas no monitor verde. Pura tecnologia.



DONKEY KONG: BANANA KINGDOM

Desenvolvimento: Capcom
Produtora: Nintendo
Lançamento: 2006 (Japão)

Continuação de Donkey Kong: Jungle Fever, novamente um medal game da Capcom. O grande atrativo é que o jogo permite que até seis pessoas joguem ao mesmo tempo para coletar itens e participar de minigames variados.



MARIO ROULETTE

Desenvolvimento: Konami
Produtora: Nintendo
Lançamento: 1991 (Japão)

Lembra que ao coletar mais de 99 pontos ao final das fases do Super Mario World você entrava em uma tela bônus em que se formavam linhas de itens idênticos para ganhá-los? A Konami, quem diria, confeccionou um Arcade inspirado no minigame, com o mesmo estilo visual do jogo do SNES.



MARIO UNKURUKAI

Desenvolvimento: Nintendo
Produtora: Nintendo
Lançamento: ?

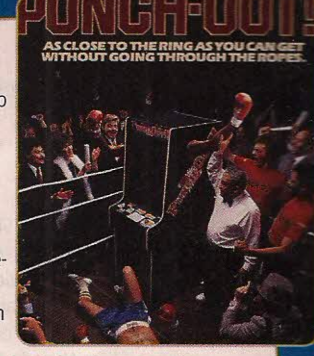
Dance Dance Revolution: Mario Mix é o único jogo de dança do Mario? Errado! Antes veio Mario Unkurai, mais voltado para o público infantil. Raríssimo, há poucas informações acerca do Arcade, e é difícil até mesmo precisar o ano de lançamento.



POKÉMON BATTRIO

Desenvolvimento: Tomy Takara / AQ Interactive
Produtora: Nintendo
Lançamento: 2007 (Japão)

Mais um equipado com a placa Triforce, possui interface inusitada. Você deve comprar pacotes com espécie de discos (popularmente conhecidos como tazos) de pokémons e posicionar até três deles no grid do Arcade para diferentes formações de batalha. Em vez de focar cada criatura, as pelejas por turnos são centradas no trabalho de equipe, já que a barra de energia é única para o trio. Visualmente, lembra The Legend of Zelda: The Wind Waker devido ao cel-shading.



PUNCH-OUT!!

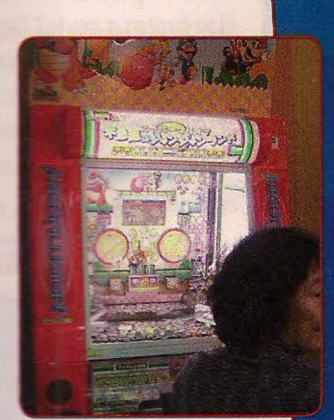
Desenvolvimento: Nintendo
Produtora: Nintendo
Lançamento: 1984

Mike Tyson's Punch-Out!! fez tanto sucesso no NES que muitos se esquecem do começo da série no Arcade. As máquinas de Punch-Out!! têm dois monitores dispostos na vertical, com o de cima exibindo pontos, tempo e outras informações do combate, enquanto que o inferior mostra o lutador de cabelos verdes (não o Little Mac) em wireframe controlado por você enfrentando o oponente – toque o gongo quem achou que a fórmula cairia como uma luva de boxe no Nintendo DS. Adversários extravagantes como Bald Bull, Mr. Sandman e Glass Joe aqui estrearam.

RHYTHM TENGOKU

Desenvolvimento: Nintendo SPD
Produtora: SEGA
Lançamento: 2007 (Japão)

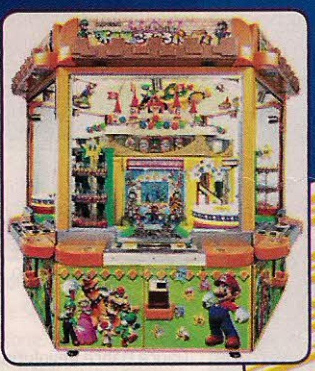
Rhythm Heaven teve um predecessor para GBA em 2006, quando o portátil de duas telas estava disponível no mercado, intitulado Rhythm Tengoku. No ano seguinte a SEGA, mestra dos jogos de ritmo levou o pitoresco título para os Arcades nipônicos, com leve aperfeiçoamento técnico – leve, já que os gráficos são toscos daquele jeito por opção, não por negligência. A maior novidade é o modo multiplayer para dois jogadores – no mais, é a mesma bizarrice do GBA, sem falar de eventuais adaptações necessárias para o formato de Arcade, como o número de vidas limitado para cada jogatina.



SUPER MARIO FUSHIGI NO JANJAN LAND

Desenvolvimento: Capcom
Produtora: Nintendo
Lançamento: 2003 (Japão)

Medal game fabricado pela Capcom que emprega personagens com as vestimentas vistas em Super Mario Bros. 3, como mostram as artes conceituais na pintura da máquina. Não há como não notar o Raccoon Mario.



SUPER MARIO FUSHIGI NO KOROKORO PARTY

Desenvolvimento: Capcom
Produtora: Nintendo
Lançamento: 2004 (Japão)

O dia em que a Nintendo fizer um parque de diversões à la Disneylândia o resultado deve ser muito parecido com o Arcade de Super Mario Fushigi no Korokoro Party em tamanho real. Originalmente da Hudson e adaptado pela Capcom, nada mais é do que um remake de Mario Party 5 (GameCube), com o aumento de jogadores do multiplayer de quatro para seis pessoas para bagunça generalizada.



SUPER MARIO FUSHIGI NO KOROKORO PARTY 2

Desenvolvimento: Capcom
Produtora: Nintendo
Lançamento: 2005 (Japão)

De novo sob o comando da Capcom, Super Mario Fushigi no Korokoro Party 2 manteve o número máximo de seis indivíduos com um gigantesco castelo da Nintendo – mais um pouco e já dá para imaginar a Nintendolândia.

BIG BOY Games
DIVERSÃO DE VERDADE

www.bigboygames.com.br (19) 3243-2444

Nintendo *VISA

Wii O JOGO VAI COMEÇAR, NÃO FIQUE DE FORA!!!

10 x S/ JUROS CARTÃO*

10% À VISTA

Virtua Tennis 2009

A CAÇADA ESTÁ DE VOLTA!!!

GHOSTBUSTERS

PREPARE-SE!!!

LEGO BATTLES

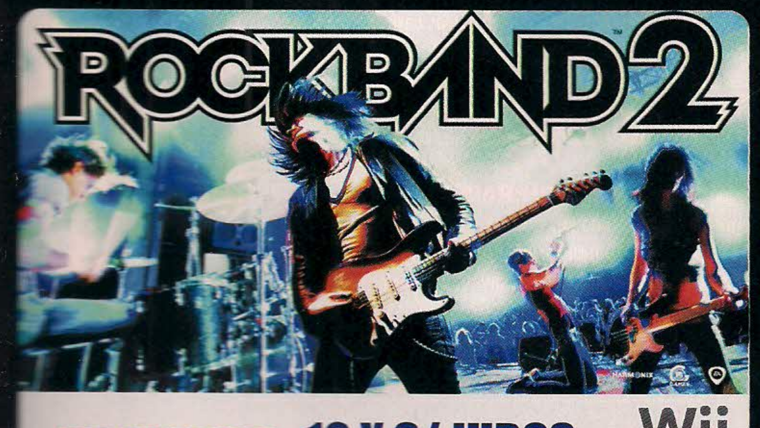
OFERTAS VÁLIDAS ENQUANTO DURAR O ESTOQUE

KIT COMPLETO C/ 2 TAPETES



OS MELHORES PREÇOS É NA BIG BOY!!!

ACESSE NOSSO SITE E SURPRIENDA-SE!!!



KIT COMPLETO - 10 X S/ JUROS Wii Nintendo

A EVOLUÇÃO DO NINTENDO DS

NINTENDO DSi

MELHOR PREÇO

Av. Alberto Sarmento - 879 - Castelo - Campinas/SP

VENDAS PARA TODO O BRASIL

VENHA PARA O LADO NEGRO

O terror de Resident Evil volta ao Wii
– Rodrigo Ortiz



Resident Evil: The Darkside Chronicles

Produção: Capcom
Desenvolvimento: Cavia
Plataforma: Wii
Gênero: Shooter
Jogadores: 2
Lançamento: 2010

Foi em 29 de setembro de 1998. Raccoon City. Familiar? Aqueles que conhecem Resident Evil 2 já devem estar sorrindo. Chegou a hora de se juntar novamente a Claire Redfield e Leon Kennedy (muito antes de aventuras na Europa) para acabar com a turma de zumbis e sobreviver em meio à praga do T-Virus. Mas peraí, uma história repetida? Nada disso: Darkside irá passar na época e local do segundo game, isso é fato, porém além do enredo que já conhecemos, o game explorará diversas histórias exclusivas, todos os eventos paralelos ao incidente de Raccoon City que não apareceram antes, além de elementos da história individual de cada um. Prova disso é que a dupla, cujas histórias eram muito mais separadas anteriormente, estará constantemente junta na nova versão. Espere ver, também, outras caras conhecidas como Albert Wesker, Ada Wong e Sherry Birkin. Vale lembrar, também, que desta vez o vilão não será a famigerada Umbrella, o que é uma mudança interessante nas coisas.

ZUMBIS ON-RAIL

A última vez que o Wii ganhou um Resident Evil foi com Umbrella Chronicles. O game trazia histórias que passavam em vários games da série, explorando os principais pontos dos enredos com vários personagens diferentes, assim como passagens pouco mencionadas ou

"novas", que ainda eram um mistério. O jogo seguia o modelo clássico "de pistola" - um shooter on-rail, ou seja, com um caminho pré-definido em que o jogador se movimenta automaticamente, ficando para ele o papel de atirar, olhar em diferentes direções, coletar itens e, de vez em quando, escolher a rota.

Essa fórmula, até então inédita na franquia, gerou grande repercussão. Nada mais natural, então, que a nova versão seguisse o mesmo formato (por isso o nome parecido): use o Remote e o Nunchuk, opcionalmente com a Wii Zapper e abra caminho entre zumbis em Raccoon City. Os fãs podem até reclamar da repetição, mas ao que tudo indica, o novo game agradará até os mais puristas.

São várias novidades acompanhadas de uma mudança interessante: a Capcom afirmou que quer focar mais no terror dos primeiros jogos, mudando um pouco o foco da ação. O time de produção, ouvindo os fãs, está balanceando mais o clima no sentido do terror e menos do "survivor" visto nas últimas versões. Isso inclui várias mudanças, principalmente no gráfico. A aposta é grande na atmosfera do game e apresentação visual - o objetivo é forçar as capacidades gráficas do Wii ao máximo, com todo tipo de tecnologia visual que puderem usar, incluindo HDR, SH lighting, iluminação global, entre outros. Os personagens - e zumbis - estarão mais reais do que nunca, assim como todos elementos, como sombras feitas em tempo real, modificadas por elementos de luz.

OS GRÁFICOS CAPRICHADOS rivalizam a concorrência: ponto para o Wii

TOMANDO PARTE DA AÇÃO

Boa parte do esforço da Capcom está em equilibrar o envolvimento e jogabilidade que o Wii proporciona aos jogadores, ao formato que o público fã da série - e do gênero de terror em geral - procura. Como mencionado, muito disso será uma questão de atmosfera, mas a idéia vai além com uma grande mudança de ritmo.

Darkside Chronicles contará com uma câmera rápida, mais focada na ação. Desta vez, espere movimentos de câmera fluidos. Afinal, se estamos lutando contra uma horda de monstrengos, por que manter a câmera calma

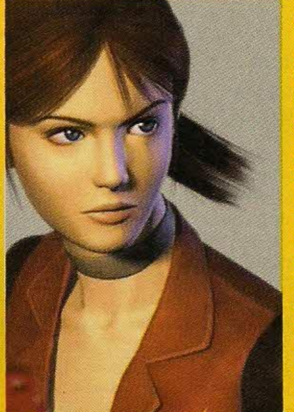
CARAS CONHECIDAS

Darkside terá algumas caras conhecidas em seu elenco. Mesmo assim, vale refrescar a memória sobre quem é quem.



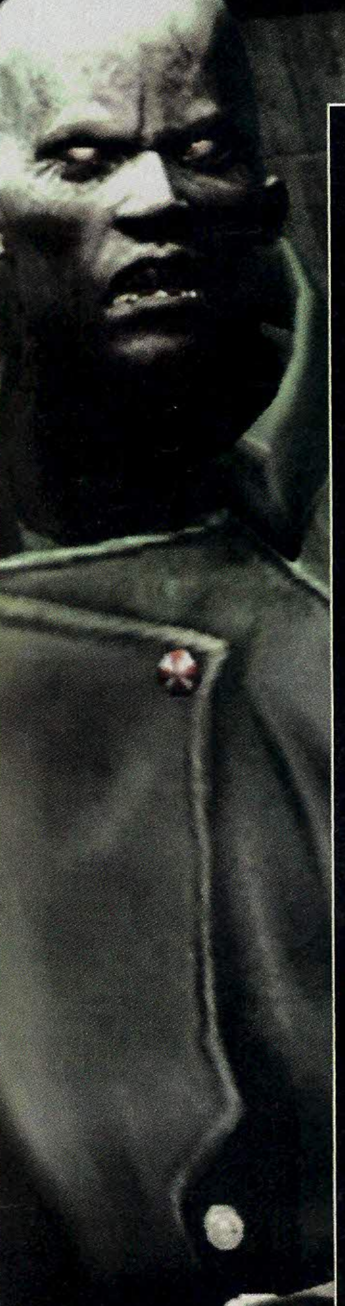
Leon Scott Kennedy

Aparecendo pela primeira vez em Resident Evil 2, Leon era um dos dois protagonistas selecionáveis. Na época, o rapaz havia acabado de ser contratado como policial no departamento de polícia de Raccoon City. Ele acaba se atrasando e para sua surpresa chega numa cidade infestada de mortos-vivos. Sua aventura o levava a encontrar Claire Redfield para fugir da cidade, além de, no caminho, a sensual Ada Wong, que supostamente estaria procurando seu namorado desaparecido. Darkside se passa durante esses eventos.
Em Resident Evil 4, ele volta a protagonizar como agente especial para o governo norte-ameicano, viajando para a Europa para lutar contra um culto e resgatar a filha do presidente.



Claire Redfield

A outra protagonista de RE2, Claire chega a Raccoon City enquanto procurava seu irmão, sendo surpreendida pela invasão zumbi. Lá, ela encontra Leon Kennedy e tenta escapar da cidade juntamente do rapaz. Também acaba conhecendo uma garotinha chamada Sherry e acaba tendo que salvá-la. Por fim, o trio foge da cidade, mas Claire não desiste de localizar seu irmão Chris. Os próximos games veriam a moça numa luta incansável para localizar seu irmão e vencer a Umbrella, incluindo, entre os altos e baixos, um encontro com Steve Burn, assim como trabalho conjunto com Leon na organização Terra-Save, para ajudar sobreviventes de incidentes de bio-terrorismo.



de Umbrella Chronicles? Ninguém, nem mesmo o mais durão dos matadores de zumbis, iria ficar parado. O ponto aqui é "humanizar" a câmera. De acordo com a Capcom, isso irá garantir um elemento emocional a mais ao jogador. Ele poderá se envolver melhor com o personagem e se aproximar do que ele está sentindo.

Poderemos ver movimentos fieis de câmera conforme viramos esquinas, tomamos cobertura, abaixamos, corremos ou seja lá o que for. Pense que isso inclui até o "embaçado" de velocidade durante movimentos rápidos. Tudo o que normalmente veríamos só em animações em terceira pessoa poderá ser vivenciado. Será criado um envolvimento diferente: se estamos no modo para um jogador, o companheiro(a) de seu personagem poderá ser visto(a) na tela. Nada de uma "voz sem corpo" enquanto você prossegue na aventura. Da mesma maneira, enquanto recarrega, você verá sua arma, e não apenas um "clique" fora da tela. Agora imagine surpresas com criaturas surgindo do nada ou te perseguindo. A fórmula perfeita para quem reclamou da falta de sustos.

ALTERANDO DIFICULDADES

A jogabilidade em si também receberá várias melhorias e novidades. Um ponto de destaque é a questão da dificuldade do game. Enquanto Umbrella Chronicles era irregular e imprevisível nesse ponto, além de ser extremamente desafiador para muitos dos jogadores, Darkside será mais nivelado, em parte pelo novo sistema de câmera.

Por exemplo, dessa vez, em vez de trabalhar com o sistema de "limpe a área antes de continuar", você terá um tempo limitado para causar o máximo de estrago que puder antes que seja forçado numa nova sequencia. Isso força os jogadores a trabalharem melhor a precisão para conseguirem os melhores itens e recompensas. Outros pontos, como os headshots, também se tornaram mais fáceis e precisos, atendendo a reclamações de dificuldade. Ao que tudo indica, o desafio, no geral, será adaptado ao jogador.

De acordo com a Capcom, Darkside Chronicles será realmente mais fácil de terminar, porém mais difícil de dominar completamente - o número de elementos escondidos e missões paralelas só aumentou, assim como caminhos alternativos e situações diferentes, que variam se você segue como Claire ou Leon. Ou seja, haverá muito o que jogar.

Conforme exploramos os ambientes, é fácil de notar várias novidades. Os cenários serão muito mais destrutíveis, agora abusando da engine Havok para física. Ataques físicos e com faca estão presentes com maior força e há um sistema completamente novo para armas e itens. A cada missão, você poderá organizar seu arsenal, levando quatro armas que podem ser escolhidas pelo direcional. As melhorias em armas continuam e dessa vez as ervas de cura podem ser guardadas, facilitando para que você as use quando achar necessário.

Boa parte das outras novidades continuam ocultas pela Capcom, mas estamos otimistas com a nova experiência. Logo iremos reecontrar velhos conhecidos em Raccoon City. NW



TYRANT é um dos mais famosos vilões da série Resident Evil



Albert Wesker

Um dos personagens mais misteriosos da série, surgiu pela primeira vez no game original. Nele, começa a aventura como um membro do grupo STARS, mas logo se revela um traidor, sendo parte da Umbrella Corporation. Eventos na aventura levam o jogador a crer que ele estaria morto, mas logo retorna à ativa graças a um virus experimental que injetou em si mesmo. Perto da morte, o vírus o reviveu e garantiu força e agilidade sobrehumanas. A partir daí passaria a ser um conspirador, trabalhando por trás dos panos, eventualmente traindo a Umbrella e manipulando todos em seu caminho conforme suas vontades, como visto em Umbrella Chronicles.



Ada Wong

Seu nome é mencionado no primeiro game, porém é só na segunda aventura que iria surgir. Usando a desculpa que estaria procurando seu namorado, Ada é na verdade uma espiã procurando uma amostra do G-virus. É ferida mortalmente durante a aventura, porém sobrevive, voltando mais tarde em Resident Evil 4 e ajudando Leon no resgate da filha do presidente, apesar disso, pra variar, não ser sua verdadeira motivação para estar na vilazinha européia. Enquanto no RE2 original Ada estava limitada à história de Leon, em Darkside ela também irá aparecer no enredo de Claire.



Sherry Birkin

Filha de 12 asnos de William Birkin, criador do G-Virus. É encontrada na delegacia de Raccoon City por Claire durante a invasão zumbi. Durante o enredo, acaba sendo salva pela moça e Leon, passando depois a ficar sob a custódia do governo norte-americano.



11 2954-4332
11 2954-3700
11 2425-0482

* JOGOS
* CONSOLES
* ACESSÓRIOS
Originais

ROCK LASER
GAMES

É mês de música e diversão na Rock Laser.

Seja um autêntico ídolo do rock e toque guitarra, baixo, bateria ou cante com sua banda preferida no novo Guitar Hero World Tour.

Aproveite também os grandes lançamentos em games e a mais completa linha de jogos, aparelhos e acessórios. Somente produtos originais, com garantia total.

Confira este e outros lançamentos em nosso site. Acesse:

www.rocklaser.com.br

GUITAR HERO WORLD TOUR


TUDO EM ATÉ **24**x NO CHEQUE
ACEITAMOS TODOS OS CARTÕES


ENTREGAMOS EM
TODO O BRASIL VIA SEDEX


FAÇA UM **UPGRADE**:
ASSISTÊNCIA TÉCNICA ESPECIALIZADA

Loja 1: Av. Guilherme Cotching, 1808 - Vila Maria - São Paulo - SP
Loja 2: Shopping Internacional de Guarulhos - Loja C14 (1º Piso) - Guarulhos - SP

PLANETA POKÉMON

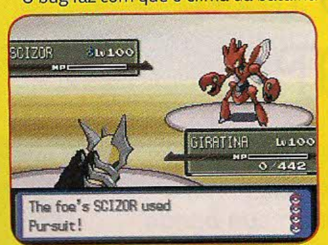
– Luiz Fernando "Jesus"

NOVIDADES

Pokémon Platinum chegou com força total ao ocidente, mas infelizmente o jogo possui um bug terrível. Que mancada, mas a Nintendo promete consertar esse bug na segunda remessa do cartucho. Enquanto isso, o uso do golpe Pursuit (que causa o bug) está banido dos campeonatos oficiais. Vamos a explicação de como acontece o problema:

O bug só acontece se o Pokémon matar o adversário com o golpe Pursuit durante alguma alteração de clima (Sandstorm, Rain Dance, Sunny Day, Hail ou até mesmo Trick Room).

O bug faz com que o clima da batalha



fica louco, com 4 alterações no mesmo turno. Se não bastasse, o Pokémon também toma dano pela própria habilidade. E o pior, se você ou o adversário colocar o Pokémon Castform durante o bug ele ficará se transformando e retransformando ocasionando o travamento da batalha.

Um detalhe importante é que o bug só acontece se o cartucho que está bugado for o líder na batalha (opção "Become leader"). Esperamos que a Nintendo conserte esse bug logo, ainda que a versão japonesa continue com o bug. Bom, é esperar para ver o resultado.



SEU TIME

Neste mês iremos analisar o time do treinador Alex José da Silva. Os treinadores que quiserem seu time analisado aqui na Nintendo Word não esqueçam de postá-lo na comunidade da Nintendo Word. O endereço é: (http//revistanw.ning.com). Entre, faça o cadastro e mande seu time que analisaremos com atenção antes de ser publicado aqui na seção comunidade.

SCEPTILE

EVs: hp 4/ satk 252/ speed 252
Natureza: Timid
Habilidade: Overgrow
Item: Salac Berry
Golpes:
Endeavor
Substitute
Hidden Power (fly)
Energy Ball
Estratégia: Substitute de cara para, logo em seguida, atacar com Hidden Power ou Energy Ball.

SLOWBRO

EVs: hp 212/ def 252/ satk 44
Natureza: Bold
Habilidade: Own tempo
Item: Leftovers ou Scope Lens
Golpes:
Surf
Ice beam
Thunder Wave
Slack Off
Estratégia: Só pra travar um pouco. Thunder Wave para parar um bicho mais rápido. Surf e Ice Beam para bater Slack Off para recuperar a energia.



SNORLAX

EVs: hp 140/ def 252/ sdef 116
Natureza: Careful
Habilidade: Immunity
Item: Leftovers
Golpes:
Body slam
Counter
Self Destruct
Crunch

Estratégia: Counter pega grandes atacantes. Body Slam, golpe do tipo dele, pega todos, menos fantasmas, mas aí entra o Crunch e Self Destruct pra sair detonando tudo se algo der errado.

GARCHOMP

EVs: hp 4/ satk 252/ spd 252
Natureza: Adamant
Habilidade: Sand Veil
Item: Focus Sash
Golpes:
Earthquake
Stone Edge
Swords Dance
Dragon Claw

Estratégia: esse é só para completar o time. Até porque não dá para deixar de lado Earthquake (que pega pedras e metais), Stone Edge (para voadores e gelo) e Dragon Claw (para dragões).



DICA DO PLANETA

Este time se bem usado sempre dá trabalho em combates 6X6 por causa das trocas quando for preciso. Um time bem estruturado, porém existem algumas deficiências que podem ser corrigida. O time não possui uma Lum Berry ou Chesto Berry e sofre contra Pokémon metálicos e insetos, como Bronzong e Yamega com Hipnose. Scizor com Swords Dance, Bullet Punch e Super Power também dará um trabalho.

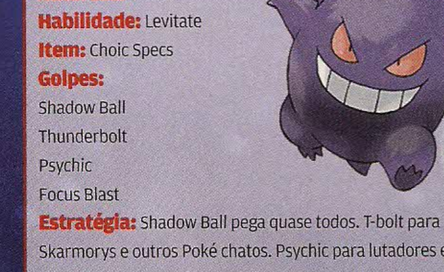
A melhor dica que podemos dar para o time do Alex é que troque o Agility do Metagross pelo Bullet Punch, colocando também uma Lum Berry no Poké. Coloque também algum golpe do tipo fire no time assim não terá problemas com metálicos e Yamegas chatos que aparecem em torneios.



METAGROSS

EVs: hp 152/ atk 252/ spd 104
Natureza: Adamant
Habilidade: Clean Body
Item: Life Orb
Golpes:
Meteor Mash
Earthquake
Agility
Thunderpunch

Estratégia: Simples. Meteor Mash e Earthquake para metal e qualquer outro Poké que tenha fraqueza do tipo. Thunderpunch pega os de tipo água e voadores. Agility para tirar vantagem quando tiver uma oportunidade.



GENGAR

EVs: hp 4/ satk 252/ spd 252
Natureza: Timid
Habilidade: Levitate
Item: Choic Specs
Golpes:
Shadow Ball
Thunderbolt
Psychic
Focus Blast

Estratégia: Shadow Ball pega quase todos. T-bolt para Skarmorys e outros Poké chatos. Psychic para lutadores e venenosos e Focus Blast para Tyranitars.



OS TORNEIOS são sempre emocionantes



Mês de junho é o mês de preparativos para o maior evento de Anime em São Paulo (o Anime Friends), que traz todo ano também o maior torneio Pokémon do Brasil. O evento este ano acontece entre os dias 10 e 19 de julho. Portanto, para os que já estão preparando seus Pokémon para o torneio, divulgamos aqui as regras do Desafio a Elite dos 4 (2009). E prepare-se para conferir a cobertura completa do torneio na edição 125. Para maiores informações, não deixe de acessar o site da Nintendo World (www.nintendoworld.com.br) ou o site do evento (www.animefriends.com.br).

O QUE MUDA NA EDIÇÃO 2009:

- **Special Clause:** Regra especial. Neste caso é (Standard, 6X6 desde a primeira fase).
- **Specie Ban:** Não pode repetir espécies de Pokémon no time
- **Sleep Clause:** Não pode colocar dois Pokémon para dormir na mesma batalha.
- **OHKO Clause:** Não pode matar mais de um Pokémon do adversário com One Hit KO
- **Item Clause off:** Pode repetir quantos item quiser no mesmo time
- Só serão permitidos o uso de jogos originais
- Ubers banidos
- Pokémon lendários liberados
- Edição Platinum liberada

LISTA DE BANIDOS:

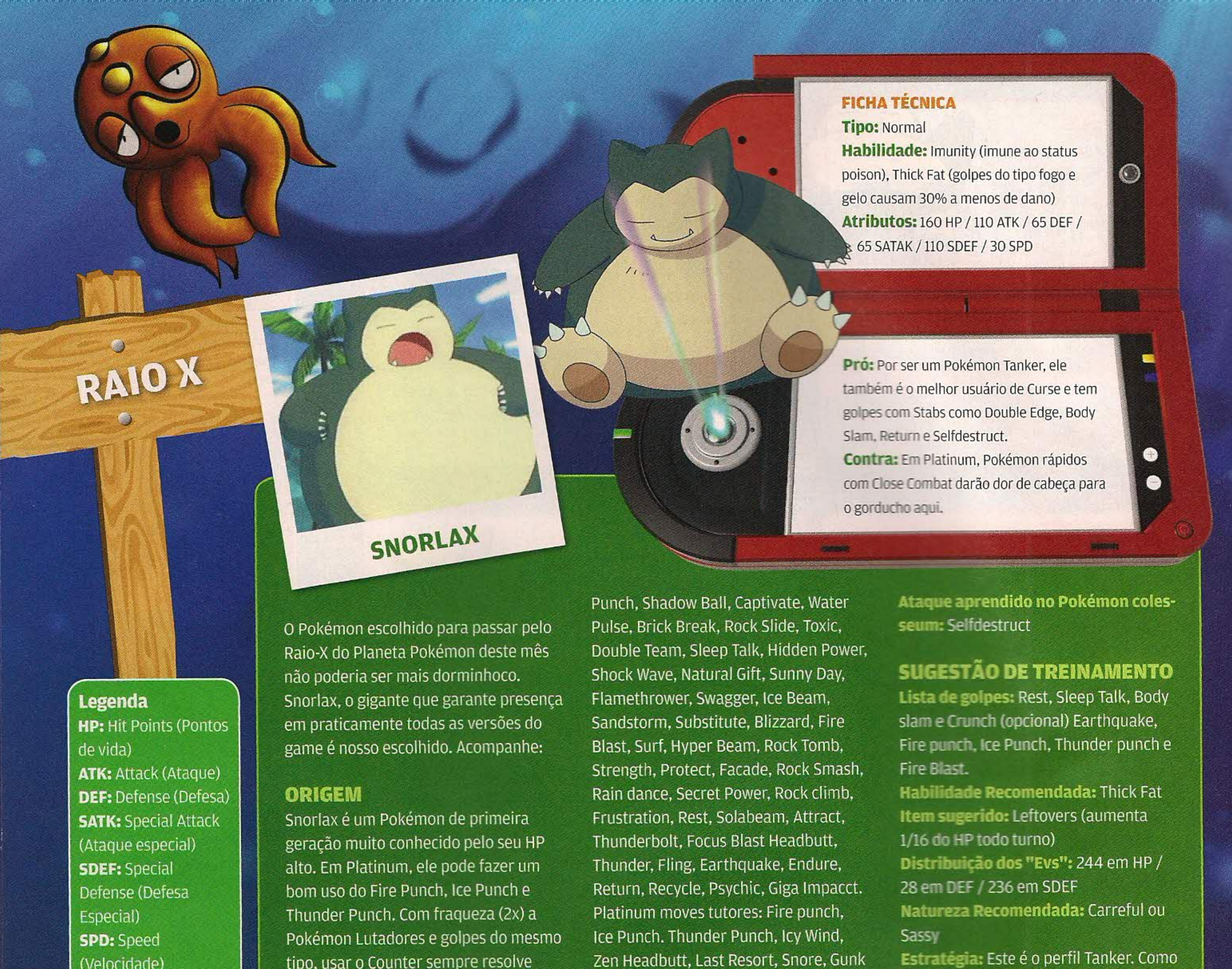
Mewtwo, Ho-Oh, Lugia, Kyogre, Groudon, Rayquaza, Deoxys, Dialga, Palkia, Giratina, Darkrai, Shaymin-S, Arceus e Celebi.

REGRAS ESPECIAIS:

Standard- 6X6 desde a primeira fase
Recover Clause cai contra a Elite
As batalhas terão duração de 20 minutos, depois que o tempo terminar o membro da elite analisará a batalha e dará o veredito.

Ao campeão do torneio será dado o direito de alterar o time na ficha de inscrição para enfrentar a Elite.

Será proibido o uso de Pokémon com os Stats acima do permitido, bem como características alteradas e/ou golpes ilegais (Game Enhancers, como o Game Shark).



FICHA TÉCNICA

Tipo: Normal

Habilidade: Imunity (imune ao status poison), Thick Fat (golpes do tipo fogo e gelo causam 30% a menos de dano)

Atributos: 160 HP / 110 ATK / 65 DEF / 65 SATAK / 110 SDEF / 30 SPD

Pró: Por ser um Pokémon Tanker, ele também é o melhor usuário de Curse e tem golpes com Stabs como Double Edge, Body Slam, Return e Selfdestruct.

Contra: Em Platinum, Pokémon rápidos com Close Combat darão dor de cabeça para o gorducho aqui.

Legenda

HP: Hit Points (Pontos de vida)
ATK: Attack (Ataque)
DEF: Defense (Defesa)
SATK: Special Attack (Ataque especial)
SDEF: Special Defense (Defesa Especial)
SPD: Speed (Velocidade)

O Pokémon escolhido para passar pelo Raio-X do Planeta Pokémon deste mês não poderia ser mais dorminhoco. Snorlax, o gigante que garante presença em praticamente todas as versões do game é nosso escolhido. Acompanhe:

ORIGEM

Snorlax é um Pokémon de primeira geração muito conhecido pelo seu HP alto. Em Platinum, ele pode fazer um bom uso do Fire Punch, Ice Punch e Thunder Punch. Com fraqueza (2x) a Pokémon Lutadores e golpes do mesmo tipo, usar o Counter sempre resolve o problema. E como golpes do tipo Fantasma não têm efeito sobre ele, Snorlax torna-se uma máquina mortífera contra Pokémon desse mesmo tipo se o efeito do golpe Thrick Room estiver ativo no combate.

Golpes Aprendidos: Tackle, Defense Curl, Amnesia, Lick, Belly Drum, Yawn, Rest, Snore, Sleep Talk, Body Slam, Block, Rollout, Crunch, Giga Impact. Golpes aprendidos por TM: Focus Punch, Shadow Ball, Captivate, Water Pulse, Brick Break, Rock Slide, Toxic, Double Team, Sleep Talk, Hidden Power, Shock Wave, Natural Gift, Sunny Day, Flamethrower, Swagger, Ice Beam, Sandstorm, Substitute, Blizzard, Fire Blast, Surf, Hyper Beam, Rock Tomb, Strength, Protect, Facade, Rock Smash, Rain dance, Secret Power, Rock climb, Frustration, Rest, Solabeam, Attract, Thunderbolt, Focus Blast Headbutt, Thunder, Fling, Earthquake, Endure, Return, Recycle, Psychic, Giga Impacct. Platinum moves tutores: Fire punch, Ice Punch. Thunder Punch, Icy Wind, Zen Headbutt, Last Resort, Snore, Gunk Shot, Iron Head, Mud-slap, Outrage, Rollout, Seed Bomb, Superpower.

Golpes aprendidos por acasalamento: Lick, Charm, Double-edge, Curse Fissure, Substitute, Whirlwind e Pursuit.

Pré evolução "munchlax": Metronome, Odor Sleuth, Screech, Stockpile, Swallow, Last Resort, Uproar, Zen Headbutt.

Ataques de terceira geração: Covet e Headbutt.

Ataque aprendido no Pokémon colesseum: Selfdestruct

SUGESTÃO DE TREINAMENTO

Lista de golpes: Rest, Sleep Talk, Body slam e Crunch (opcional) Earthquake, Fire punch, Ice Punch, Thunder punch e Fire Blast.

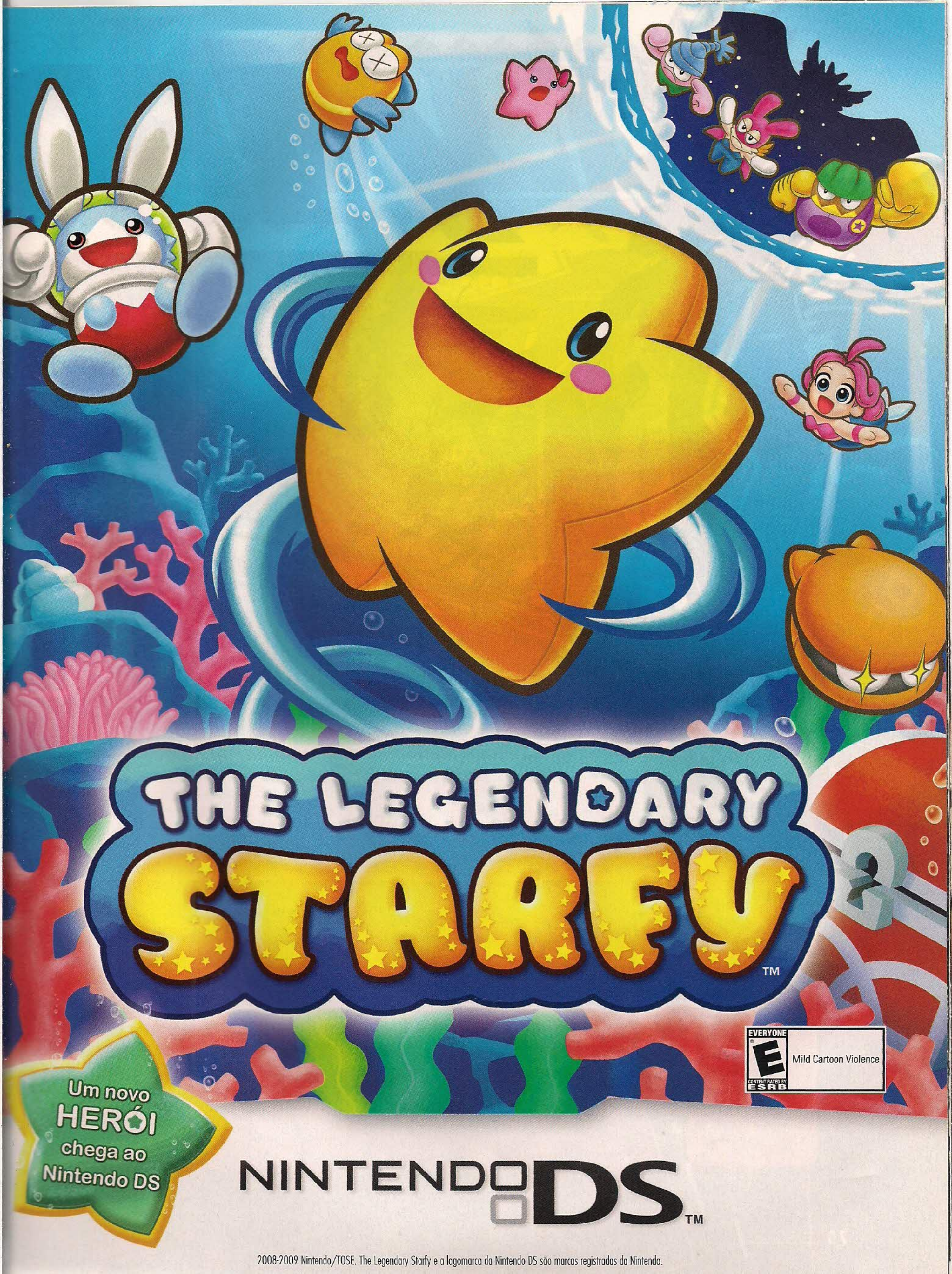
Habilidade Recomendada: Thick Fat

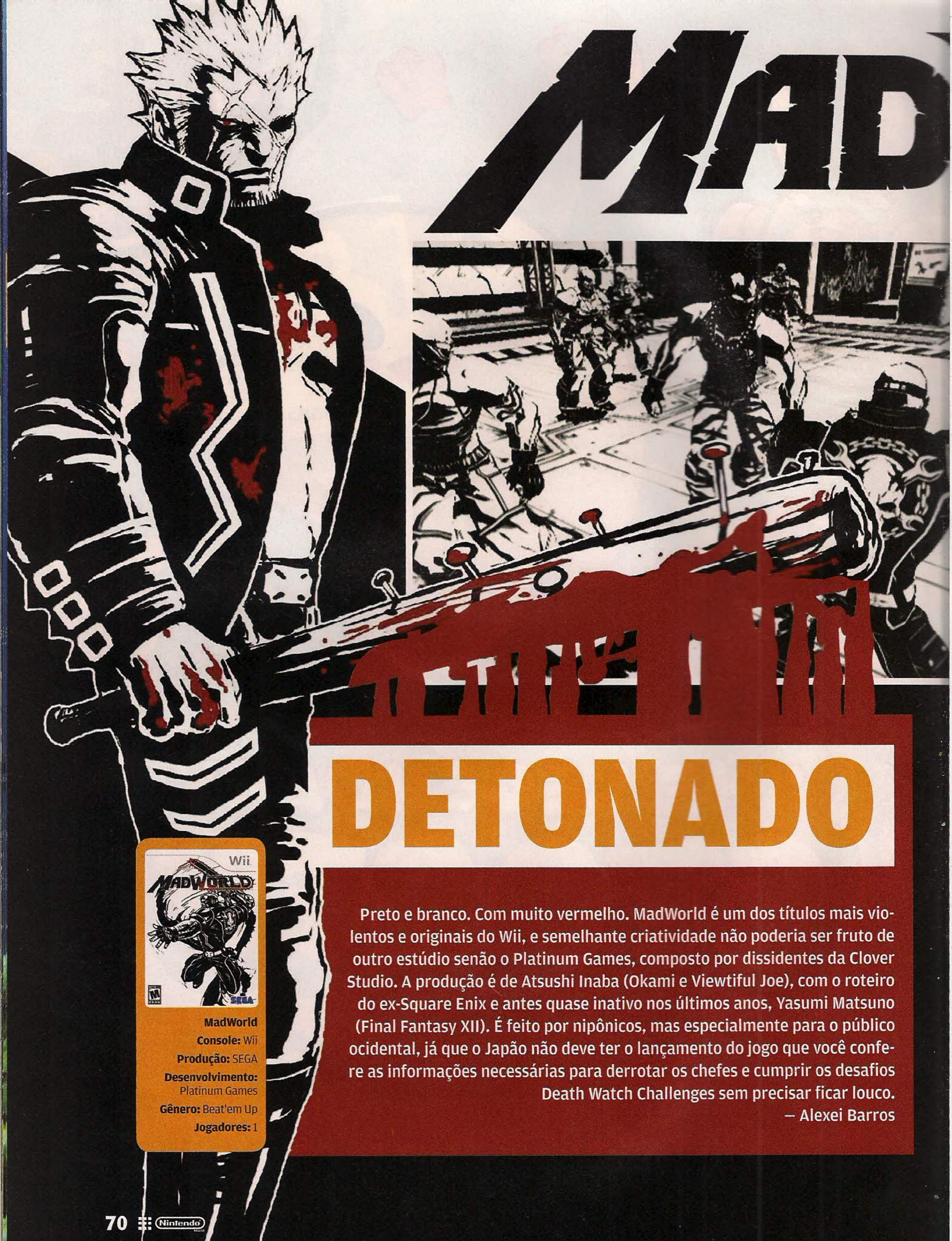
Item sugerido: Leftovers (aumenta 1/16 do HP todo turno)

Distribuição dos "Evs": 244 em HP / 28 em DEF / 236 em SDEF

Natureza Recomendada: Carreful ou Sassy

Estratégia: Este é o perfil Tanker. Como Snorlax possui um HP alto, ele aguenta muitos golpes. Se aproveitando da habilidade Thick Fat, ele não toma danos excessivos de golpes do tipo fogo ou gelo. É certo que a combinação de Rest com Sleep Talk transformará Snorlax em uma roleta russa se você tirar os Pokémon lutadores e Pokémon que têm golpes lutadores da frente. Fire Punch e Fire Blast é só para tirar os metálicos, como Scizor, do seu caminho. NW


THE LEGENDARY
STARFY
TM
EVERYONE
E
CONTENT RATED BY
ESRB
Mild Cartoon Violence
Um novo
HERÓI
chega ao
Nintendo DS
NINTENDO DS
TM
2008-2009 Nintendo/TOSE. The Legendary Starfy e a logomarca da Nintendo DS são marcas registradas da Nintendo.

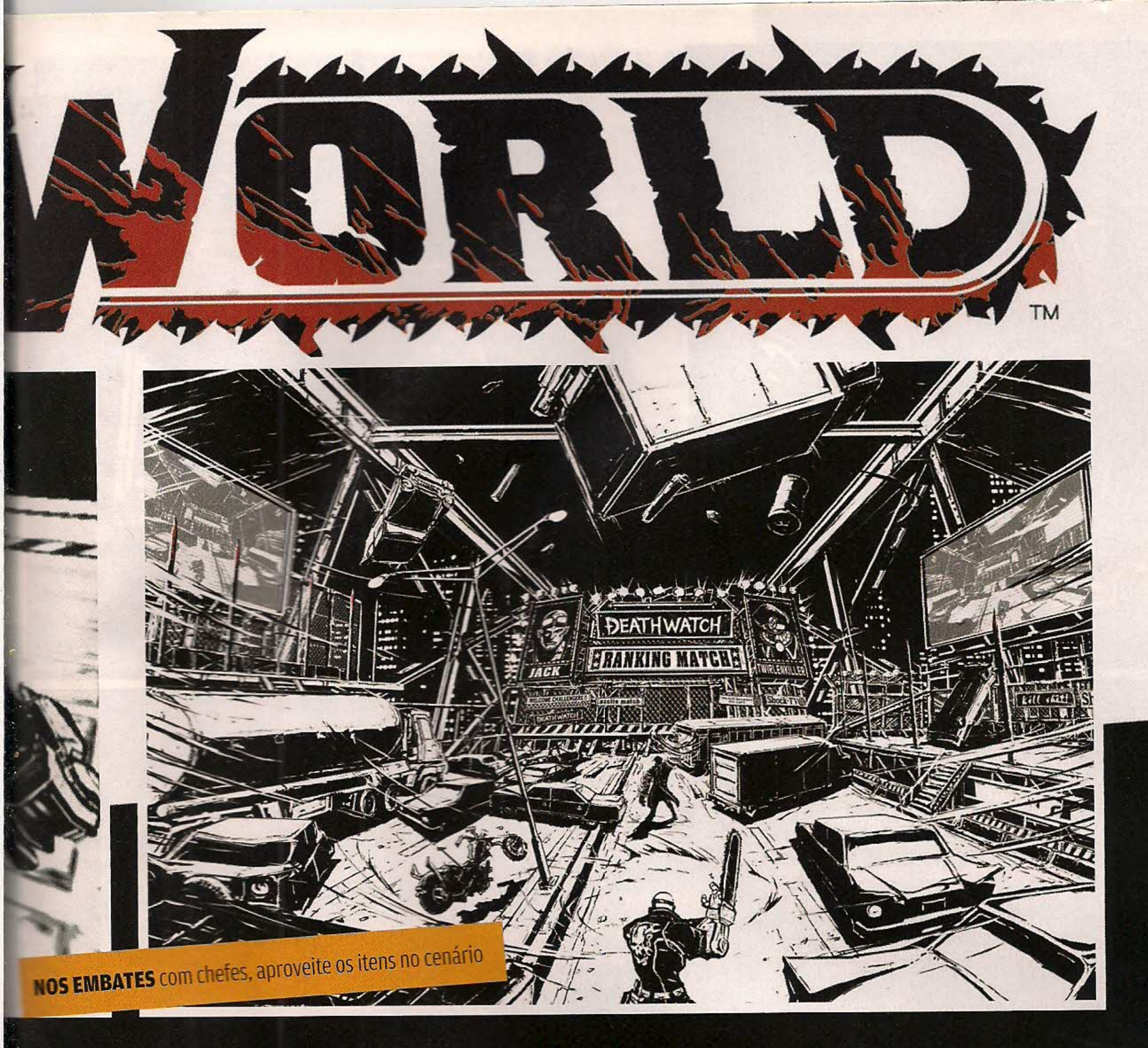


DETONADO

Preto e branco. Com muito vermelho. MadWorld é um dos títulos mais violentos e originais do Wii, e semelhante criatividade não poderia ser fruto de outro estúdio senão o Platinum Games, composto por dissidentes da Clover Studio. A produção é de Atsushi Inaba (Okami e Viewtiful Joe), com o roteiro do ex-Square Enix e antes quase inativo nos últimos anos, Yasumi Matsuno (Final Fantasy XII). É feito por nipônicos, mas especialmente para o público ocidental, já que o Japão não deve ter o lançamento do jogo que você confere as informações necessárias para derrotar os chefes e cumprir os desafios Death Watch Challenges sem precisar ficar louco.

— Alexei Barros

MadWorld
Console: Wii
Produção: SEGA
Desenvolvimento: Platinum Games
Gênero: Beat'em Up
Jogadores: 1



NOS EMBATES com chefes, aproveite os itens no cenário

COMANDOS

CONTROLES BÁSICOS: A PÉ

Nunchuk (sensor de movimentos): ao balançar o controller, Jack dará uma cambalhota para trás com o objetivo de se esquivar dos oponentes. O Nunchuk também é usado para golpes especiais durante o jogo, bastando seguir as orientações exibidas na tela. Quando estiver agarrando um inimigo, agite o Nunchuk para evitar que ele escape.

Alavanca analógica: move Jack para onde você ordenar. Com dois toques rápidos na direção desejada, ele fará um dash (escorregão) ou então agarrará um inimigo próximo.

C: com um toque, a visão da câmera é movida para trás do personagem principal. Pressionando o botão, a mira vai ser afixada no adversário mais perto.

Z: faz o protagonista pular não apenas para agarrar as escadas, o que acontece automaticamente, como também para permitir a realização de ataques aéreos.

Wii Remote (sensor de movimentos): balançando o controller para esquerda ou para a direita, Jack desfere um soco. Se você estiver segurando o inimigo, o movimento o lançará para longe. Mexendo o controller para cima ou para baixo, Jack dá um soco no queixo do oponente. Fazendo o mesmo quando estiver agarrando um adversário jogará ele perto.

A: com um toque, faz o ataque e as finalizações dos inimigos, caso apareça a mensagem "Finish" na tela. Pressionando por mais tempo, agarra o inimigo ou objetos que podem ser coletados conforme a indicação "Pick Up". Solte o botão para liberar o item.

B: pressione para ativar a motosserra - movimente o Wii Remote para picotar os oponentes. O botão também pode ser usado para finalizações ainda mais brutais.

Direcional digital: mexendo para esquerda e direita você pode selecionar a arma especial. Para cima, coleta um item ou armamento extra e, para baixo, provoca os inimigos.

-: o botão de menos pausa o jogo, fornecendo as informações de tempo, vidas restantes e pontos e o mapa no qual você se encontra.

CONTROLES BÁSICOS: NA MOTO

Alavanca analógica: guia o veículo.

Z: ativa o turbo, que é sinalizado como mostra o medidor.

A: acelera a moto.

B: freia a moto.

Nunchuk (sensor de movimentos): mexendo para a esquerda, agarra e



UTILIZE pneus e pedaços de ferro para causar mais danos

arremessa os inimigos que estiverem do lado canhoto. Se você estiver na arena, isso vai fazer com que a moto gire 180º, afastando os adversários próximos.

Wii Remote (sensor de movimentos): ataca os inimigos à direita ao mexer o controller para esse lado. Se for na arena, tomba a moto para atacar os inimigos.

– : pausa a jogatina e fornece os dados vitais.

FINALIZAÇÕES DOS CHEFES

Ao final de cada contenda será preciso imitar diferentes movimentos com o Wii Remote e o Nunchuk sinalizados na tela para derrotar os chefes. Ainda que as sequências de ações aconteçam de maneira aleatória, há seis tipos de combinações que vão se repetir ao longo do jogo. Já sabendo antecipadamente como são, facilita na hora em que você terá que colocar os gestos em prática.

- Mova somente o Nunchuk para esquerda, direita, cima ou baixo.
- Balance apenas o Wii Remote para esquerda, direita, cima ou baixo. Se começar com os mencionados movimentos, jamais será preciso mexer o controller de outra forma.
- Gire o Wii Remote no sentido horário.
- Aponte o Wii Remote e o Nunchuk em alguma direção cardinal ao mesmo tempo.
- Mexa o Wii Remote e o Nunchuk em direções cardinais contrárias (um para a esquerda e o outro para direita e assim por diante).
- Agite tanto o Wii Remote como o Nunchuk rápida e simultaneamente.

ARMAS EXTRAS

A motosserra é inquebrável, mas não pode ser usada o tempo inteiro, pois necessita de combustível. Além dessa, é possível empunhar uma dentre diferentes armas adicionais que eventualmente quebram com o uso excessivo. Quanto mais vermelho o armamento estiver, mais perto está de ficar inutilizado. Por isso, a princípio utilize as armas extras apenas para os confrontos com chefes. Saiba os efeitos de cada uma, bem como os locais nos quais as encontrará.

SPIKED BAT

Onde: em todas as áreas
Descrição: é um porrete com espinhos bastante eficiente por conta do longo alcance do bastão, apesar dos ataques lentos. Outra vantagem é a facilidade com a qual você encontrará a arma durante o jogo.

BASEBALL BAT

Onde: Bloodbath Challenge
Descrição: bastão de beisebol utilizado somente no minigame Man Dart, em que você pode até fazer um Home Run como em uma partida real de beisebol. Tem o poderio similar ao Spiked Bat.

DUAL KNIVES

Onde: em todas as áreas
Descrição: facas duplas de curto alcance, com força de ataque similar à motosserra e menos potente que Spiked Bat e Baseball Bat. Perfeita para ataques rápidos em inimigos grandes.

GOLF CLUB

Onde: Mad Castle
Descrição: usada apenas em situações específicas no Mad Castle, sendo necessário mover o controller para esquerda ou direita para acertar o alvo. Move o Wii Remote seguindo as indicações.

TORCH

Onde: Mad Castle
Descrição: tocha ideal para queimar os zumbis. Também é útil no combate contra a Elise para queimar os morcegos. Entretanto, como o alcance é pequeno, as chances de você levar bordoadas dos inimigos aumentam consideravelmente.

YARI

Onde: Bistro
Descrição: lança que tem tanto poder de ataque quanto o Spiked Bat, mas com área de ataque mais estreita. É lenta e a utilização fica a seu critério: nesse caso talvez seja mais interessante usar a Yari já nos confrontos contra os ninjas, deixando a motosserra cuidando do combate contra Shogu, dependendo da sua habilidade com cada arma.



MAGNET GUN
Onde: Area 66
Descrição: arma de poder magnético que permite atrair de três a quatro objetos para depois atirá-los - o processo é feito segurando o B e depois soltando o A. Os inimigos maiores não serão puxados pela Magnet Gun.

ROCKET LAUNCHER
Onde: na batalha contra Martin
Descrição: lança-foguetes utilizado apenas em um momento do jogo, e com pouca munição. Coisa de três ou quatro mísseis. Portanto, certifique-se de mirar atentamente no alvo antes de apertar o gatilho.

KATANA
Onde: bônus após completar o jogo.
Descrição: se você jogar MadWorld depois de ter completado pela primeira vez, a nova arma estará ao seu dispor, aparecendo com frequência durante a nova jogatina. Em termos de lentidão se equivale à Yari. Mas um sabre samurai sempre é bacana.

DOUBLE CHAINSAW
Onde: bônus após completar o jogo
Descrição: toda a sua voracidade destrutiva pode ser alimentada com a motosserra dupla, permitindo que Jack ande sobre uma área para triturar todos os inimigos que se atreverem aparecer no caminho.

ITENS
Conheça os efeitos dos itens que podem ser encontrados:

ENERGY PILL
Pílula que recupera ¼ da energia do protagonista.

ENERGY PILLS
Não são encontradas facilmente, mas sim após vencer inimigos. Se é mais de uma pílula, significa que mais de 25% da energia vital será restaurada.

ONION
Além de reparar a sua energia por completo, também recarrega o combustível da motosserra. É o poder da cebola. Quando não é achada na Mayhem Box, é oferecida como prêmio após um extenso combo matador.

JACK BALLOON
Balão vermelho que adiciona uma vida no seu montante.

INIMIGOS COMUNS
Antes de enfrentar os famigerados chefes, será preciso superar uma série de desafios, que incluem adversários convencionais. É importante conhecer a força de cada tipo de inimigo, uma vez que batendo nos fracotes e fugindo dos chatos você pode concentrar vida e energia para os confrontos contra os chefões de cada fase.







SOLDADOS NORMAIS

Aparecem com grande frequência durante o jogo. Não é sempre que vão atacar, ainda que alguns sejam mais agressivos que outros dependendo do lugar onde forem encontrados. Como são os mais fáceis de serem derrotados, representam a forma mais rápida de aumentar a pontuação.

SOLDADOS BRIGÕES

Surgem com a mesma dos soldados comuns, mas oferecem muito mais perigo ao protagonista, podendo agarrá-lo com ímpeto. Para completar, grande parte possui ataques únicos, o que dificulta antecipar eventuais escapadas. A aparência desse tipo de adversário varia de cenário para cenário.

INIMIGOS GRANDIOSOS

São muito maiores que os convencionais. Quando invadem o ambiente, são mostrados por cutscenes. Prefira evitar o confronto. São os oponentes mais fortes do jogo, tirando os chefes.

CHEFE DE ÁREA

São como os chefes, porém delimitam determinados grupos de estágios.

GUIA DE CHEFES E WDCS
VARRIGAN CITY

Central Station

Chefe: Little Eddie

O gongo do chefe está na grade acima da estação. Toque-o para enfrentar o primeiro, que o que tem de lento tem de forte. Assim que avistá-lo, aperte o C para prender a mira nele. Aproxime-se, evite as investidas com a bola de ferro movendo o Nunchuk de acordo e ataque primeiro com o Spike Bat e depois com a motosserra nas pernas. Repita o processo até zerar a energia, mas ainda não acabou. É preciso finalizar o combate, seguindo as indicações dos movimentos na tela para destruir as pernas.

DWC: Kill Bull Crocker using train

Jogue novamente a fase Central Station depois de derrotar a Rin Rin em Asian Town para habilitar. Marque os pontos necessários para fazer o Bull Crocker aparecer, e atraia o gigantesco ser para os trilhos. A forma mais fácil é permanecer ali, esperando o trem atropelar você e o Bull Crocker e perder uma vida, porque se tentar pular na última hora é provável que ele também consiga se safar.

DWC: Score 3 million

Complete o WDC anterior para habilitar. Para marcar tantos pontos na maior parte do tempo será preciso matar inimigos, fazendo combos ou ativando explosivos a fim de derrotar vários rivais de uma só vez. Aproveite os Jack Balloons para recuperar a energia quando for destruir os oponentes grandes, que oferecem maior quantidade de pontos.

DWC: Clear stage without dying

Complete o WDC anterior para habilitar. Evite os trilhos de trem e os inimigos gigantescos. Não deixe a saúde sair do nível máximo com as Health Pills que coletar e guarde o Spiked Bat para o confronto final.

DWC: Clear stage under 15 minutes

Complete o WDC anterior para habilitar. Faça o mesmo do desafio anterior, agora obviamente se preocupando com o tempo. Cinco minutos são mais que suficientes para a batalha contra o chefe.

Downtown

Chefe: Jude the Dude

O próximo chefão é muito mais rápido do que o anterior, então prenda a mira nele para não perdê-lo de vista e corra, desviando dos disparos. Acompanhe seus movimentos e repare nos pontos em que aterrissa até atacá-lo. Para matá-lo rapidamente, use as armas extras Spiked Bat ou Dual Knives. No momento em que o Jude the Dude atirar e fizer as piruetas, aproveite para interromper as ações com a motosserra. Quando aparecer as instruções da finalização, repita os movimentos até superá-lo.

DWC: Get 3 Bull Crocker Masks

Derrote Shogun no Geisha Brothel para habilitar. Quando você somar a quantidade de pontos certa vão surgir os gigantescos inimigos. Desvie dos ataques até eles ficarem cansados para poder atingi-los. Derrote os três Bull Crocker e depois o chefe.

DWC: Kill 100 enemies

Complete o WDC anterior para habilitar. Para atingir a marca de uma centena de inimigos mortos, fique próximo do rio e fuja dos inimigos grandes.

DWC: Score 3.5 million

Complete o WDC anterior para habilitar. Mate os inimigos grandes para conseguir muitos pontos até quando o tempo acabar. Com aproximadamente cinco minutos é possível matar o chefão Shogun.

DWC: Don't kill more than 25 enemies

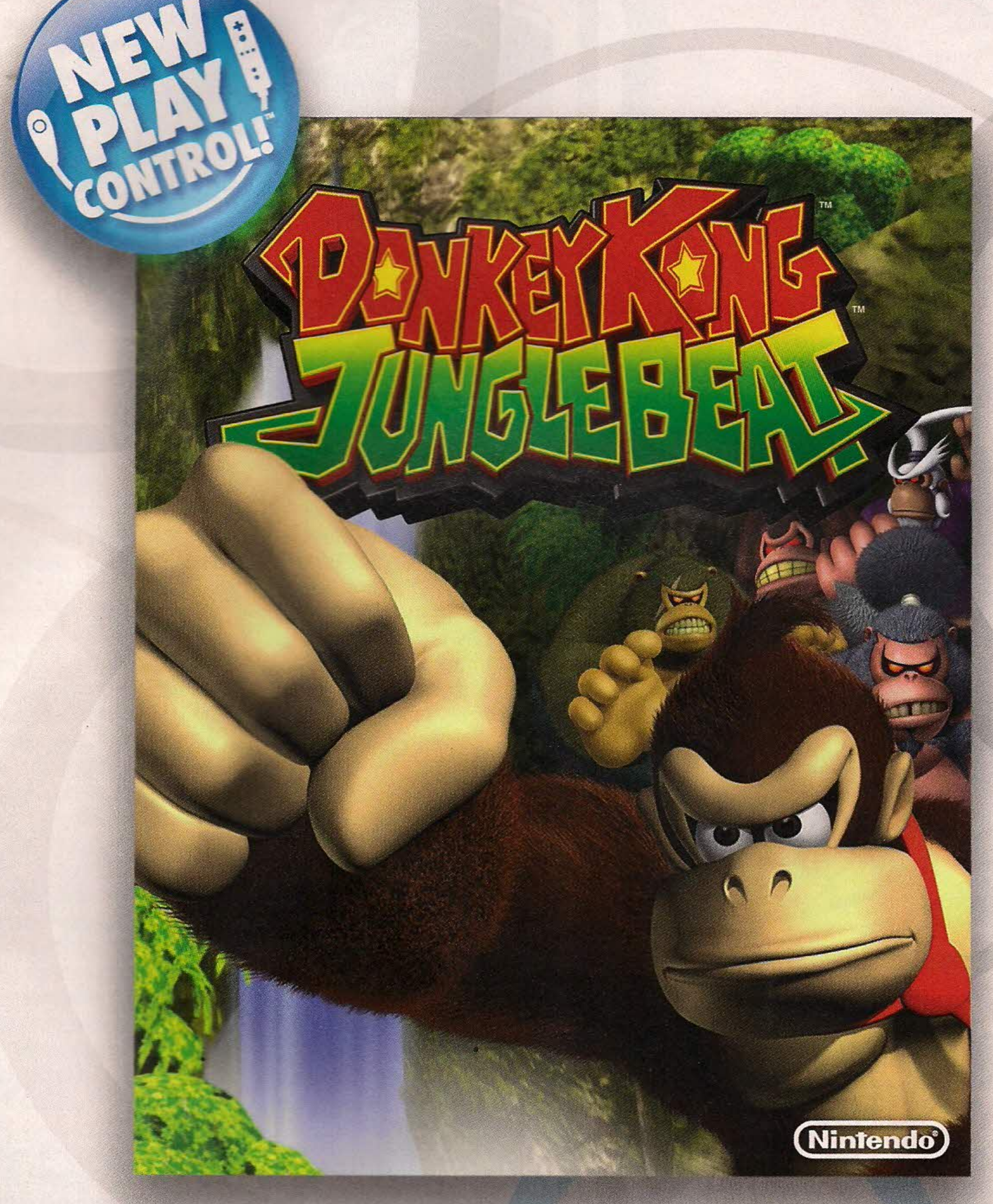
Complete o WDC anterior para habilitar. Aproveite os postes para matar os inimigos, e derrote os Bull Crocker para conseguir pontos suficientes para lutar contra o chefe. Este requer uma dose maior de paciência pela dificuldade.

Red Line Highway

Chefe: Baron Von Twirlenkiller

Desvie dos tornados que vieram contra você, andando em uma direção e movendo-se bruscamente para o lado contrário quando se aproximar. Espere o Von

Wii™



Jogue os games clásssicos do Nintendo GameCube
usando os controles do console Wii !

www.donkeykong.com

© 2004 - 2009 Nintendo. Donkey Kong Jungle Beat e Wii são marcas registradas da Nintendo. © 2009





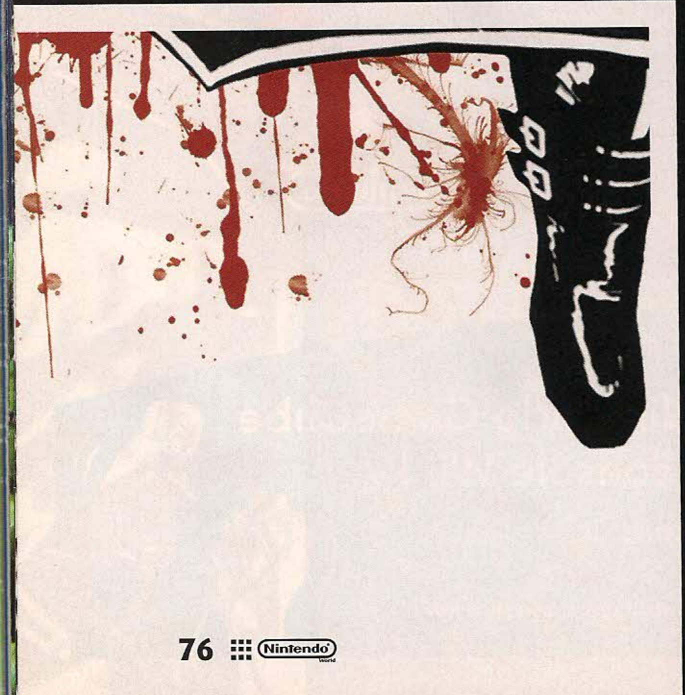
Twirlenkiller terminar a sequência de golpes, que não é tão complicada de desviar (fique atento para os chutes, que exigem duas esquivas), corra em torno dele e golpeie. Repita o processo, já que o chefe alterna de extremidade da arena. Sua chance de finalizar a batalha acontece quando ele tenta sugá-lo, momento em que é possível, seguindo as instruções que aparecerem na imagem, cortar um de seus braços, que pode ser usado como arma. Faça o mesmo com o outro braço.

ASIAN TOWN

Great Wall Street

Chefe: Rin Rin

Não perca tempo correndo. Prefira esquivar das lâminas do leque. Quando chegar próximo, prenda a mira e gire em volta da Rin Rin até que ela ataque, instante que você deve aproveitar para desferir um golpe com a motosserra. Ocasionalmente a chefa pode subir no andar superior e arremessar aquelas tranqueiras. Aproveite para pegar os itens e jogar nela também. A finalização acontece quando a Rin Rin pula em cima de você, tentando imobilizá-lo com uma posição sugestiva. Acompanhe os movimentos na tela para golpeá-la com os pés e eletrocutá-la. Como a perda de energia é baixa, ainda mais comparada com os chefes anteriores, será necessário reprisar esta sequência até a vitória.



DWC: Collect the three orbs

A primeira esfera está com o Beetle Man no topo do prédio. Aproveite as caixas próximas da edificação para entrar. Derrote os inimigos para tomar o elevador, e em seguida derrote o Beetle Man com ataques verticais da motosserra quando ele estiver parado. Para pegar a segunda, vá até o restaurante de sushi. Arremesse os adversários para que o chef robô possa decepá-los. Quando acabarem todos, o objeto vai aparecer na esteira transportadora. A terceira se encontra na boca do dragão do BloodBath Challenge. Use as caixas indestrutíveis para alcançar o terceiro andar, e entre no duto de ventilação. Ande ao longo da espinha do dragão para abrir a boca e coletar o último orbe.

DWC: Score 3 million

É praticamente fundamental que você termine o minigame Money Shot para atingir a pontuação necessária. Imobilize os inimigos, bata com o poste na cabeça deles e utilize os arbustos para aniquilá-los, e deixe aproximadamente 6 minutos e meio para derrotar a Rin Rin.

DWC: Clear the stage under 15 minutes

Será difícil caso você decida derrotar o Beetle Man. Prefira evitá-lo, e adote a estratégia similar do DWC anterior. Para ganhar tempo, atraia os inimigos até o bar com a intenção de matar vários simultaneamente. Caso tenha habilitado a Katana, não hesite em utilizá-la.

Bistro

Chefe: Shogun

Se você guardou a lança Yari para a contenda, siga para um dos lados do chefe colossal e espete-o apenas

uma vez. Desvie dos ataques, ande pela lateral e repita as cravadas. Para fazer a finalização, é preciso que espere que Shogun tente atacar o protagonista na cabeça, para então realizar as sequências de comandos. Não perca a vez, pois perderá muita energia com esse golpe. Seja como for, explorando o recinto encontrará itens para melhorar a saúde. Utilizando a motosserra, será preciso se mover mais constantemente, mas não haverá grande dificuldade em sobrepujá-lo por conta da lerdeza.

DWC: Rescue the three Geisha
Mesmo sendo opcional, é fundamental que complete este desafio, pois será de extrema serventia na batalha contra o chefe final do jogo. Se você completá-lo, as gueixas vão salvar Jack quando estiver perto da morte. Elimine todos os inimigos, matando-os de forma prática. Quando a carnificina estiver completa uma cutscene será exibida.

DWC: Clear the stage under 15 minutes
Complete o WDC anterior para habilitar. A forma mais fácil de terminar é usando a motosserra dupla disponível após completar o jogo. Alternando com o Spiked Bat você não terá muitos problemas em cumprir o tempo.

DWC: Score over 8000 points for one dish of tempura
Ao tentar empilhar mais de quatro pratos a tendência é que fiquem desequilibrados. Portanto, tente usar o máximo de comida possível em cada prato.

DWC: Clear the stage without any damage
Novamente é recomendável o uso da motosserra dupla, e apenas em aglomerações de ninjas e nos chefes. Arremesse os inimigos para longe e não deixe de aproveitar os arbustos. Abuse da cambalhota para trás, já que Jack não pode ser atingido ao realizar a esquiva.

Sumo Arena
Chefe: Yokozuna
Você tem de caminhar em volta dele, adotando a tática de golpear e se esquivar. A hora em que Yokozuna cambalear é perfeita para golpeá-lo, iniciando a sequência de finalização, que deverá ser feita três vezes (uma em cada round) até ser vencido de vez.

MAD CASTLE
Courtyard
Chefe: The Shamans
Prepare-se para uma batalha ferrenha. O shaman chefe é protegido por uma corja de shamans que vão importunar. Para fugir do ataque, pule para a fonte no centro do jardim. A finalização ocorrerá quando o shaman líder uivar para mandar os outros irem contra você. Não chegue muito perto para não ser atordoado pelo urro, e destrua os projéteis. Siga a sequência de comandos exibida na tela. Usar a Torch pode facilitar o combate, ainda que tenha de chegar mais perto para atacá-lo - o ideal é dosar os ataques com a motosserra.

DWC: Impale enemies on fountain
Encontre cinco inimigos e arremesse-os: eles serão empalados automaticamente. O lançamento final deverá ser feito de baixo para cima, fazendo o movimento com o Wii Remote. Quando completar a execução do sexto adversário o desafio será cumprido.

DWC: Clear stage without dying
De novo espere habilitar a motosserra dupla para poder completar o desafio. Assim você poderá aniquilar o líder Shaman sem grandes problemas se conseguir se safar dos zumbis.

DWC: Score 5 million
Tente matar vários zumbis de uma vez, atraindo-os para o esmagador na sala de jantar ou então utilizando os explosivos. Vença o minigame Man Golf e aproveite os candelabros para bater nas cabeças dos inimigos.

DWC: Defeat four Death Blades
Outro que é recomendável fazer com a motosserra dupla, que permitirá matar o quarteto de Death Blades rapidamente.

The Dungeon
Chefe: Frank
Um dos mais difíceis chefes do jogo, senão o mais. Daqueles irritantes mesmo. Mantenha a mira presa em Frank, e fique fora d'água para não ser eletrocutado. Pule para se safar dos ataques, menos o soco que não é eletrificado. Assim que ele terminar os golpes, equipe a motosserra para atingi-lo em diversas áreas do corpo. Mas aí acontece o que deixa o combate realmente difícil: Frank pode recarregar a energia ao se sentar na cadeira elétrica. Enquanto ele estiver caminhando, você deve pular na água a fim de ferir as pernas





É POSSÍVEL arremessar os oponentes mais leves nos outros



de Frank com a motosserra ou o Spiked Bat. Saia da água no momento em que começar a se levantar da cadeira. Será possível efetuar a finalização quando Frank tentar socar Jack com uma das mãos. Você poderá subir nas costas dele e seguir os comandos.

DWC: Stake Long Driller five times
Tente se afastar ou imobilizar os zumbis sempre que possível e bata no Long Driller até ficar vulnerável ao candelabro para ser perfurado. Repita o processo quantas vezes forem necessárias.

DWC: Kill 100 enemies
Lance os inimigos para o abismo, e depois derrote o chefe. Não será tão difícil como parece.

DWC: Clear stage without dying
Suba as escadas e, para matar os inimigos, abuse das armadilhas, como as catapultas, espadas gigantes e cadeira elétrica. Guarde as Energy Pills para quando lutar contra os adversários mais fortes. Termine o minigame Death Press II para conseguir os pontos necessários para enfrentar o chefe, utilizando o Spiked Bat de preferência.

Sanctuary
Chefe: Elise
Depois de todo o sofrimento para ganhar de Frank, vai ser fácil superar Elise. Prenda a mira na vampira e preocupe-se em fazer golpes verticais com a motosserra, o que irá cortar os morcegos e machucá-la. Depois que fugir, detenha os morcegos que estiverem em seu caminho até chegar a ela. A finalização iniciará. Siga atentamente os comandos, já que se você falhar, sua energia será sugada pela Elise.

AREA 66

Access Hangar
Chefe: Kojack
Para atingir o chefe na moto, balance o Wii Remote, como você já deve estar acostumado. A finalização acontecerá quando ele empinar a moto. Acompanhe os comandos na tela para destronar Kojak e sua motocicleta.

DWC: Clear the Stage under 10 minutes
Concentre-se na realização de combos múltiplos e do Bloodbath Challenge, esmagando vários alienígenas ao mesmo tempo com as armadilhas. Com isso, você já deve receber os pontos suficientes para lutar contra o chefe e vencê-lo o mais rápido que puder.

DWC: Clear stage without any damage
Na estrada, tome cuidado com os inimigos. Prefira optar em fazer o minigame, já que os alienígenas não necessariamente vão querer lutar. Faça vários atropelamentos quando estiver na moto e não tome conhecimento do chefe, partindo para cima de maneira rápida e impetuosa.

DWC: Score 5.8 million
Faça combos múltiplos com os corredores na estrada e reserve cerca de três minutos para deter o chefe. Deve ser o suficiente para superar e atingir a marca estipulada de pontos.

Facility
Chefe: The Masters
Prenda a mira e, para pegar os dois chefes e com mais frequência, use as Double Knives quando conseguir. Desvie nos ataques das espadas e aproveite para atacá-los enquanto eles moverem os objetos com a mente. Chegada a hora da finalização, imite os movimentos na tela – não se assuste com os objetos gigantescos que os dois atirarem. A motosserra fará um grande estrago na sequência.

DWC: Kill three aliens
Procure pelo alienígena no mapa e utilize o dash para alcançá-lo. Espere o contador ou marque 100.000 pontos para os outros aparecerem e você repetir o processo.

DWC: Score 3 million
A Katana pode facilitar as coisas aqui. Aproveite os arbustos para ganhar pontos derrotando os inimigos. Explosão e empalação são essenciais para eliminar vários de uma vez. Faça tudo de maneira ágil.

DWC: Clear the stage under 15 minutes
Faça o Bloodbath Challenge, lutando próximo da armadilha. Reserve de quatro a cinco minutos para matar o chefe, de preferência guardando a Katana, caso tenha vencido o jogo, para matá-lo.

Robot Factory
Chefe: Martin
Afixe a mira e atinja o peito de Martin sempre que possível com a motosserra. Não desperdice os tiros da Rocket Launcher quando conseguí-la. Não chegue perto dele. A finalização deverá ser cumprida no momento em que Martin atirar um míssil do seu peito. Siga os movimentos para que o disparo atordoe o chefe, mas não ataque no instante em que ficar grogue, pode ser perigoso.

CASINO LAND

Ring of Madness
Chefe final: The Black Baron
Depois de prender a mira nele, ande em sua volta, aproveitando as vezes em que ele errar os ataques para acertá-lo com a motosserra apenas uma oportunidade. Afaste-se e repita a tática. Quando aparecer a finalização, é fundamental que você não perca o tempo dos comandos, seguindo as direções cardinais indicadas, porque se errar é bem provável que Jack morra. Continue fugindo das investidas e golpeando com um ataque simples da motosserra. NW



ATIRE oponentes nos ventiladores para acabar com eles

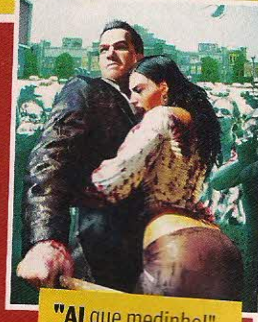

www.
GameOne
.com.br
SITE 100% SEGURO
Promoção Mutante!
Wii
Wii Fit
Agarre esta oportunidade!!!
ENTREGAMOS
SEDEX
(19) 2122-5252
Televendas
Até 6x sem juros no cartão**
Até 12x sem juros no cartão**
Até 10x sem juros no cartão**
Cheques em até 15x*
VISA
Losango
Av. Barão de Itapura, 1647
Campinas • SP
Tel.: (19) 2122-5252
www.gameone.com.br
**O número de parcelas ficam
Financiamento com
Losango. Imagens meramente ilustrativas.

DEAD RISING: CHOP 'TILL YOU DROP

ITENS E ARMAS

Obedeça os requisitos a seguir para habilitar novas utilidades:

Chicago typewriter: Termine o jogo uma vez
Bikini outfit: Termine o jogo com rank "A"
Riot gun: Obtenha o rank "S" em "Dressed for Action"
Semi-auto rifle: Obtenha o rank "S" em "Mark of the Sniper"
Prisoner garb: Obtenha rank "S" em "Prisoners"
Red 9: Obtenha um rank "S" em "Lovers"
Bionic commando: Termine o jogo duas vezes
Megaman boots: Termine todos os minigames "2nd Ammendment"
Megaman thights: Termine todos os minigames "2nd Ammendment" com rank "A"
Real mega buster: Termine todos os minigames "2nd Ammendment" com rank "S"
Roll outfit: Termine o jogo no modo Hard com rank "S"
Mall employee uniform: Obtenha o rank "S" em "Out of Control"
Laser sword: Termine todos os "Odd Jobs" com rank "S"
Special forces outfit: Termine o jogo no modo Hard
Ammo belt: Obtenha o rank "S" em "Gun Shop Standoff"
Hockey mask: Obtenha o rank "S" em "The Cult"
Pro wrestling boots: Termine todos os "Odd Jobs"
Pro wrestling briefs: Termine todos os "Odd Jobs" com rank "A"
White hat: Termine o jogo com 100% de uso dos seus itens
Apocalypse frank: Mate pelo menos 53594 zumbis
Arthur boxers: Termine o jogo sem morrer uma única vez
Killer 7: Termine o jogo uma vez e no final, Cletus lhe dará a arma Killer 7 ao invés de dar a "Repaired Blacktail"
Small chainsaw: Obtenha o rank "S" em "Shadow of North Plaza"
Cultist leader's sword: Obtenha o rank "S" em "A Strange Group"
Turret gun: Obtenha o rank "S" em "Prisoners"



"AI que medinho!"

KLONOA

O RENASCER do clássico

HABILITE A LEPHISE'S JUKEBOX

A Jukebox é um item que permitirá ao jogador ouvir todas as músicas do jogo. Para ter o acesso, você deverá coletar todos os 6 Phantomilians de cada Vision. Depois, você verá uma mensagem dizendo que Balue's Tower foi habilitado como uma nova fase. Terminando-a, você finalmente poderá usar a Lephise's Jukebox.

MODOS ADICIONAIS E EXTRAS

Modo reverse: Complete a Final Vision
Opção character viewer: Complete a Final Vision
Opção movie viewer: Complete a Final Vision
Modo time attack: Complete a Final Vision
Roupas extras: Complete a Final Vision

EXCITEBOTS: TRICK RACING

HABILITE O MODO SUPER EXCITE MODE

Obtenha o rank "S" em todas as corridas do Modo Excite.

NOVOS ITENS DISPONÍVEIS PARA COMPRA

Usar o mesmo bot por algumas coridas podem render itens exclusivos referentes a esse mesmo bot. Abaixo, você confere o que é possível conferir.

Bot com 10 corridas feitas: Uma estátua do bot disponível para compra
Bot com 15 corridas feitas: Pintura exclusiva disponível para compra

NOVOS BOTS PARA CORRER

Compre-os na tela de seleção de bots:
Mantis: Compre-o por 2500 estrelas
Mouse: Compre-o por 2500 estrelas
Hummingbird: Compre-o por 2500 estrelas
Centipede: Compre-o por 5000 estrelas
Spider: Compre-o por 5000 estrelas
Crab: Compre-o por 10000 estrelas

MAIS BOTS PARA CORRER

No modo Super Excite, uma seleção de bots totalmente diferente estará disponível para compra:
Scorpion: Compre-o por 10000 estrelas após atingir o Lifetime Rank
Hornet: Compre-o por 10000 estrelas após atingir o Lifetime Rank
Lobster: Compre-o por 10000 estrelas após atingir o Lifetime Rank
Ant: Compre-o por 10000 estrelas após atingir o Lifetime Rank
Roach: Compre-o por 10000 estrelas após atingir o Lifetime Rank
Lizard: Compre-o por 10000 estrelas após atingir o Lifetime Rank
Squid: Compre-o por 10000 estrelas após atingir o Lifetime Rank

HABILITE A CRYSTAL CUP

Obtenha pelo menos o rank "B" em todas as Platinum Cups do Modo Super Excite

HABILITE O MODO MIRROR EXCITE

Obtenha o rank "S" em todas as corridas do Modo Super Excite

UM SAPO? Um robô? Um carro? Tudo!

WiiWARE & VIRTUAL CONSOLE

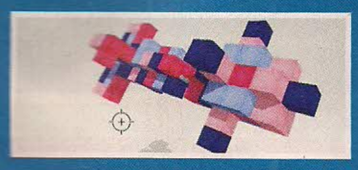
A melhor seleção do que o Virtual Console tem para você



ART STYLE: ROTOHEX

Modo sprint: Termine o "Light Blue Hex" no modo Solo

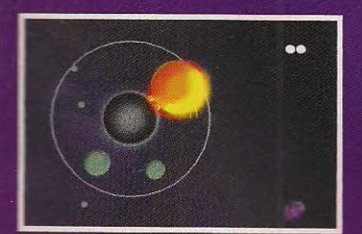
Créditos do jogo: Termine o "Light Blue Hex" no modo Solo



ART STYLE: CUBELLO

Modo Endless: Jogue pelo menos 12 rounds

Créditos do jogo: Vença o round 6-A



ART STYLE: ORBIENT

Créditos do jogo: Complete as seis primeira galáxias

Extras 1-5: Complete as seis primeiras galáxias

Extreme 1-5: Termine o Extras 1-5

Final Galaxy (fases 46-50): Termine todas as galáxias anteriores em amarelo

Sequência de créditos: Third Ending Termine todas as galáxias

Merciless 1-5: Termine o Extreme 1-5

Second Ending Sequence: Termine o Extreme 1-5

BIT.TRIP BEAT

HABILITE NOVOS NÍVEIS

Para habilitar os níveis Descent e Growth, você deverá bater a fase anterior com uma pontuação acima de 500000.

Descent: Termine a fase "Transition" com uma pontuação acima de 500 mil

Growth: Termine a fase "Descent" com uma pontuação acima de 500 mil

CYBERNATOR

NAPALM GUN, A ARMA MAIS PODEROSA DO JOGO

Para obter a Napalm Gun, tudo o que você precisa fazer é terminar a primeira fase sem atirar em absolutamente nada a não ser o chefão da fase

FAÇA A NAPALM GUN FICAR COM VOCÊ O JOGO INTEIRO

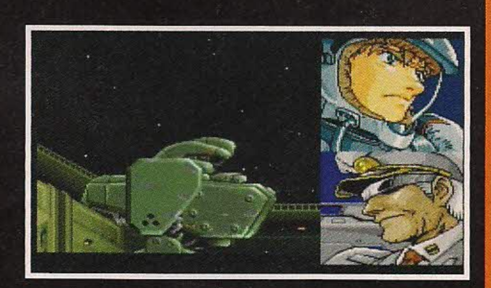
Faça o procedimento anterior, e na segunda fase, termine-a sem morrer

CONSIGA UPGRADES PARA A NAPALM

Na segunda fase, além de não morrer, você deverá fazê-la atirando apenas no chefão, e somente nele, exatamente como no procedimento para obter a Napalm. No nível 3, as bolas de fogo rebatem nas paredes

FINAL RUIM

Na primeira fase, não destrua o chefe. Termine o jogo após isso para ver um final diferente



DEFEND YOUR CASTLE

MODOS DESTRAVÁVEIS

Clique no nome correspondente durante os créditos:

Giant stick figure mode: SMB3W4

Tiny units mode: Chuck Norris

Catapults only mode: Im in ur consolz dfendin ur caslez

TERMINE A FASE SEM FAZER ABSOLUTAMENTE NADA

Quando você aperta o botão +, o jogo pausa, certo? Errado. Na verdade, o jogo continua rolando em background, então é possível deixar o jogo pausado até o pôr-do-sol, tirar da pausa e finalizar a fase. Mais ainda, dá para fazer o jogo assim.



TOP SECRET DS

ZUBO

ALL-STAR ZUBO

São cinco personagens secretos, habilitáveis após você atingir uma certa quantia de pontos. Confira a seguir os detalhes para acessar cada um:

Strike, the footballer: Obtenha 40 pontos no modo Practice
Ace, the tennis player: Obtenha 400 pontos no modo Practice
Clutch, the baseball player: Obtenha 1600 pontos no modo Practice
Slice, the golfplayer: Obtenha 4000 pontos no modo Practice
Snappy, the american footballer: Obtenha 10000 pontos no modo Practice

WHITE ROOM

É uma arena secreta, habilitável após você atingir 10000 pontos no modo Practice

PEGGLE DUAL SHOT

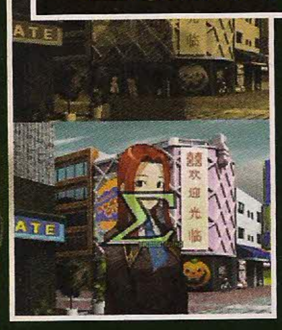
NOVOS MODOS DE JOGO

Obedeça os critérios a seguir para habilitar novas formas de se jogar:



Challenge mode: Complete o modo Adventure
Nights adventure mode: Complete o modo Adventure
Q level 4 quick play: Complete o modo Adventure
Q level 2 quick play: Colete 300 Gems
Nights challenge mode: Complete o modo "Nights Adventure"
Q level 5 quick play: Complete o modo "Nights Adventure"
Q level 10 quickplay: Vá ao menu de extras e envie a versão trial do jogo para outro Nintendo DS via wi-fi.
Q level 1 quick play: Colete 100 Gems
Q level 3 quick play: Colete 500 Gems
Q level 6 quick play: Colete 1000 Gems
Q level 7 quick play: Conquiste 1000000 de Style Shots cumulativos
Q level 8 quick play: Chute a bola 1000 vezes
Q level 9 quick play: Faça 500000 pontos em um único nível

LUX-PAIN



Modo Extra

Termine o jogo para habilitar o Extra Mode no menu principal. Dentro dele, você poderá acessar o modo Gallery, que contém imagens vistas ao longo de todo o jogo, além do modo Sound, que contém toda a parte sonora - vozes, sons ambientes e músicas.

GARDENING MAMA

MINI GAME SECRETO "PUMPKIN CARVING"

Uma vez que você conseguir plantar abóboras, será possível incrementar o visual delas, esculpindo-as na forma de lanternas de Halloween. Para tanto, acesse a tela de decoração (aquela com opções de decorar sua tela), clique no ícone da abóbora de Halloween (Jack -O-Lantern) e comece o jogo.

MINI GAME SECRETO "GET THE NECTAR"

Depois de fazer tudo (TUDO!) o que puder ser feito relacionado ao plantio de todos os vegetais, vá até o seu baú de tesouros e abra-o. Clique no ícone da abelha dourada para jogar esse mini game secreto.

RHYTHM HEAVEN



LIÇÕES MUSICAIS

As "Guitar Lessons" são medalhas diferentes, obtidas quando você atinge uma pontuação alta de determinadas fases. A seguir, você descobre como consegui-las. NOTA: você saberá que deu certo quando o ícone da fase estiver com bordas douradas.

Basic guitar lessons: Termine a fase Rocker (6-3) tendo pelo menos 15 medalhas
Technical guitar lessons: Termine a fase Rocker 2 (10-4) tendo pelo menos 35 medalhas

MINIGAME AIRBOARD

Esse minigame secreto é obtido como recompensa. Para disputá-lo, você deverá vencer os 6 primeiros remixes

HABILITE A JUKEBOX

Faça o rank "Perfect" em todas as 50 fases

DESCONTO DE
10% NO SITE
PARA COMPRAS NO BOLETO
E DEPÓSITO BANCÁRIO.

Only Games

CHEGANDO NO SEU
WII EM MAIO:

NEW PLAY CONTROL!
DONKEY KONG JUNGLE BEAT

"TOQUE" BONGÔ COM
OS CONTROLES DO WII

MAIS DETALHES NO SITE:
WWW.ONLYGAMES.COM.BR

DK

ENCONTRE TAMBÉM
NA ONLYGAMES: PLAYSTATION 3 XBOX 360 Wii PSP NINTENDO DS

- Shopping Palladium -
Piso L1 - Loja 1049
Fones: (41) 3212-3948
(41) 3212-3949

Acesse:
www.
onlygames
.com

- Shopping Curitiba -
Piso L1 - Loja 253
Fones: (41) 3233-4771
(41) 3779-5152


15%
à vista
VISA Electron
Itaú SHOPLINE
DEPÓSITO BANCÁRIO
BOLETO
Pague com Depósito Bancário, Boleto Bancário, Itaú Shopline ou Visa Electron Bradesco e
GANHE 15% de DESCONTO.
SUPER GAMES
aficcionados.por.videogame
www.lojasupergames.com.br | 0800 724 9282
X-Men Origins: Wolverine Game © 2009 Activision Publishing. Todos os direitos reservados.